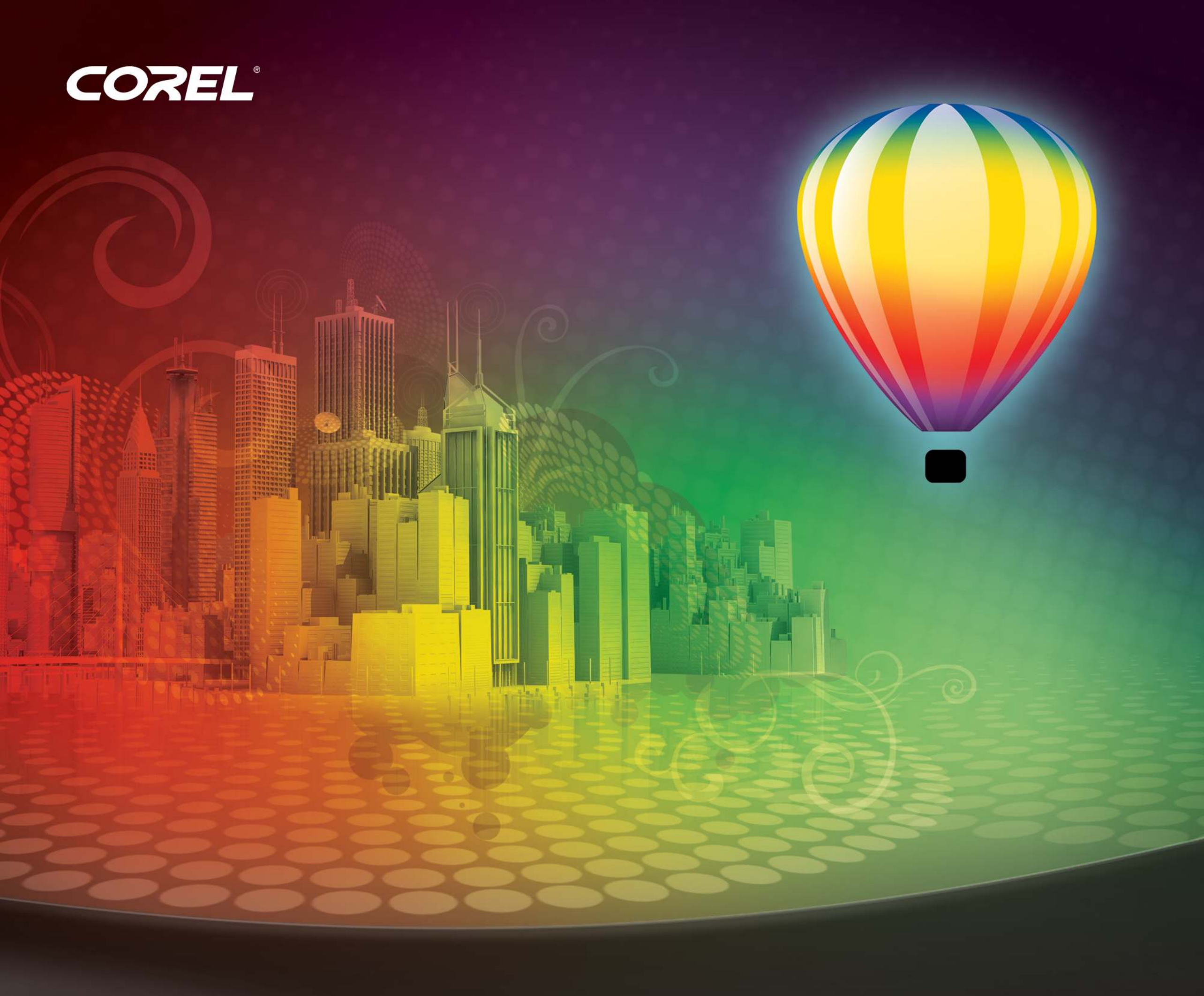


CorelDRAW® GRAPHICS SUITE X5

MANUAL

Manual da CorelDRAW® Graphics Suite X5

111020

Tabela de conteúdo

Parte Um: Introdução

Parte Dois: Noções básicas

Parte Três: Trabalhar com cores

Parte Quatro: Dicas e técnicas

Parte Cinco: Percepções dos especialistas

Parte Seis: Guia de conteúdo digital



Parte Um

Introdução

Imagem criada por Pedro Júnior



Capítulo 1: Bem-vindo(a)

Capítulo 1: Bem-vindo(a)

Bem-vindo(a) à Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW® X5, uma abrangente solução de software para design gráfico, layout de páginas e edição de fotos.

O que está incluído na CorelDRAW Graphics Suite X5

A Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5 inclui os seguintes aplicativos:

- CorelDRAW®
- Corel® PHOTO-PAINT™
- Corel CAPTURE™
- Corel CONNECT
- Bitstream® Font Navigator®

CorelDRAW

O CorelDRAW é um aplicativo gráfico intuitivo e versátil para criar ilustrações vetoriais de alta qualidade, designs de logotipos e layouts de páginas.

Corel PHOTO-PAINT

O Corel PHOTO-PAINT é um aplicativo completo de edição de imagens que permite retocar e aprimorar fotos, bem como criar ilustrações e pinturas originais em bitmap. É possível corrigir com facilidade problemas de olhos vermelhos ou de exposição, retocar arquivos de câmera RAW e preparar imagens para a Web.

Corel CAPTURE

O Corel CAPTURE é um aplicativo fácil de usar para capturar imagens da tela do computador.

Corel CONNECT

O Corel CONNECT é um aplicativo que fornece acesso fácil a cliparts e fotos armazenados no computador ou disponíveis no DVD da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5.

Bitstream Font Navigator

O Bitstream Font Navigator é um aplicativo para procurar, organizar e gerenciar fontes.

Sobre este manual

Este manual destina-se a enriquecer sua experiência ao trabalhar com o CorelDRAW e o Corel PHOTO-PAINT e inspirá-lo a fazer mais do que imaginava ser possível. Cada capítulo apresenta a área de trabalho de cada aplicativo e fornece dicas e técnicas que podem ajudá-lo, independentemente de seu nível de habilidade.

Este manual está dividido em sete partes.

Parte Um: Introdução

Os capítulos 1 a 3 descrevem os novos recursos da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5, bem como os recursos de aprendizagem disponíveis on-line e em cada aplicativo.

Parte Dois: Noções básicas

Os capítulos 4 e 5 apresentam informações básicas sobre o CorelDRAW e o Corel PHOTO-PAINT, incluindo tours pela área de trabalho que descrevem as principais ferramentas de cada aplicativo.

Parte Três: Trabalhar com cores

Os capítulos 6 e 7 fornecem uma revisão de conceitos fundamentais de cores e descrevem os recursos de gerenciamento de cores da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5.

Parte Quatro: Dicas e técnicas

Os capítulos 8 a 10 fornecem dicas úteis sobre fluxos de trabalho específicos para criação de sinalização, ilustração e layout de páginas.

Parte Cinco: Percepções dos especialistas

Os capítulos 11 a 17 apresentam tutoriais de profissionais de design gráfico de setores diversificados que usam a Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW em seu trabalho diário. Nesses capítulos, eles compartilham como o software os ajuda a expressar sua criatividade e liberdade artística na criação de designs de joias, pôsteres, pintura conceitual, ilustração de livros, envelopamento de veículos e muito mais.

Para acessar os tutoriais como PDFs individuais, clique em **Ajuda ▸ Percepções dos especialistas**.

Parte Seis: Guia de conteúdo digital

Os capítulos 18 a 20 fornecem informações sobre como trabalhar com o Corel CONNECT e mostram o conteúdo disponível on-line e no DVD da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW.

Parte Sete: Galeria

Uma coleção espetacular de arte final, criada no Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW por designers e ilustradores profissionais, está incluída na última parte deste manual.

 Para acessar este manual no formato PDF, clique em **Ajuda ▸ Manual**.

Convenções do manual

As convenções a seguir a localização de informações neste manual.

Referências à interface do aplicativo

Referências a elementos da interface do aplicativo, como comandos de menu, são indicadas pela formatação em negrito. Por exemplo, “Clique em **Arquivo ▸ Abrir**” refere-se a clicar em **Arquivo** na barra de menus e, em seguida, clicar no comando **Abrir**.

Dicas:

O manual contém dicas breves, que podem destacar partes do fluxo de trabalho, oferecer ideias criativas que você pode tentar ou fornecer informações sobre como executar uma tarefa. Essas dicas estão recuadas e marcadas por um ícone especial para fácil referência.

Páginas codificadas por cores

Cada parte do manual é codificada para referência fácil com uma faixa distinta de cor na área superior esquerda ou direita da página.

Referências cruzadas

Se desejar obter mais informações sobre um assunto específico, use as referências cruzadas. São usados dois tipos de referências cruzadas neste manual:

- referências cruzadas à Ajuda em um aplicativo;
- referências cruzadas a uma página específica no Manual.

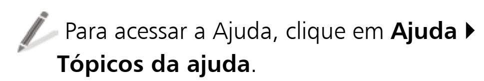
Se uma referência cruzada apontar para a Ajuda, acesse as informações iniciando o aplicativo específico, clicando em **Ajuda ▸ Tópicos da ajuda** e, em seguida, procurando e pesquisando o tópico relevante.

Outros recursos de aprendizagem

Além deste manual, vários outros recursos de aprendizagem podem ajudá-lo a se familiarizar com a Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5. Por exemplo, é possível usar a Ajuda para aprender sobre ferramentas e técnicas básicas, visitar a comunidade CorelDRAW.com ou assistir tutoriais em vídeo para ver o design gráfico em ação.

Ajuda

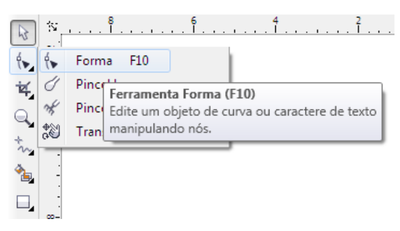
A Ajuda pode ser acessada no aplicativo e fornece informações abrangentes sobre os recursos do produto. Você pode navegar por uma lista de tópicos, procurar ferramentas e tópicos no índice remissivo ou pesquisar uma palavra ou frase específica.



Para acessar a Ajuda, clique em **Ajuda ▸ Tópicos da ajuda**.

Dicas de ferramentas

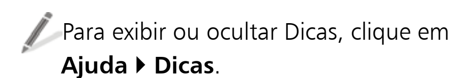
As dicas de ferramentas redesenhadas fornecem informações úteis sobre controles do aplicativo ao posicionar o ponteiro sobre ícones, botões e outros elementos da interface.



Exemplo de uma dica de ferramenta

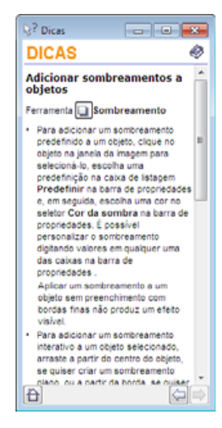
Dicas

As dicas fornecem informações instantâneas sobre as ferramentas na caixa de ferramentas. Ao clicar em uma ferramenta, é exibida uma dica informando como usar a ferramenta selecionada. As dicas são exibidas por padrão na janela de encaixe **Dicas**, no lado direito da janela do programa, mas é possível ocultá-las quando você não precisar mais delas.



Para exibir ou ocultar Dicas, clique em **Ajuda ▸ Dicas**.

Para localizar mais informações sobre uma ferramenta, acesse um tópico relevante da Ajuda clicando no botão **Ajuda** no canto superior direito da janela de encaixe **Dicas**.



*Janela de encaixe **Dicas** no CorelDRAW*

Tela de Boas-vindas

A tela de boas-vindas oferece acesso fácil aos recursos nos aplicativos e permite concluir com rapidez tarefas comuns, como abrir arquivos e iniciar arquivos a partir de modelos. Também é possível conhecer os novos recursos da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5 e inspirar-se com os designs gráficos apresentados nas páginas da Galeria. Além disso, há tutoriais, dicas e as mais recentes atualizações do produto.

A tela de Boas-vindas também pode ser acessada clicando em **Ajuda ▸ Tela de boas-vindas**.

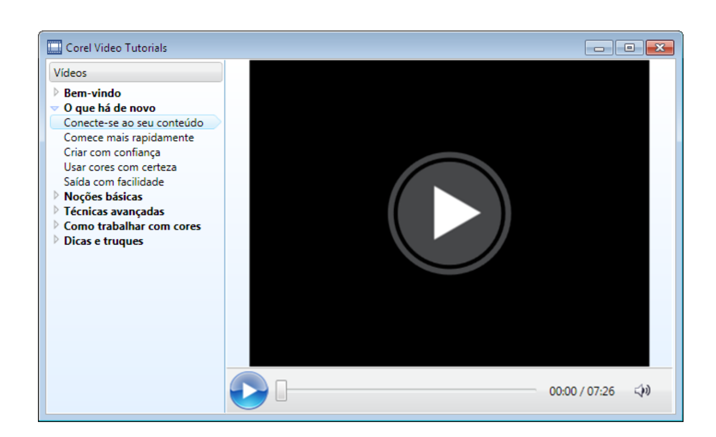


Tela de Boas-vindas do CorelDRAW

Tutoriais em vídeo

Uma série de segmentos em vídeo apresenta o ambiente de trabalho do CorelDRAW e do Corel PHOTO-PAINT e ensina detalhadamente tarefas e técnicas específicas.

Para acessar os tutoriais em vídeo, clique em **Ajuda ▸ Tutoriais em vídeo**.



Navegador de vídeos

Recursos baseados na Web

Os seguintes recursos estão disponíveis no site da Corel (**www.corel.com**) para ajudá-lo a aproveitar ao máximo a Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5:

- **Base de conhecimento da Corel** — Os artigos neste banco de dados pesquisável foram escritos por membros da equipe de Suporte Técnico da Corel em resposta a perguntas de usuários da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW.
- **Comunidade CorelDRAW.com**— Neste ambiente on-line, é possível compartilhar suas experiências com o produto, fazer perguntas e receber ajuda e sugestões de outros usuários.
- **Dicas e truques** — Informações valiosas fornecidas pela equipe de Documentação da Corel para ajudá-lo a aproveitar ao máximo os recursos do produto.
- **Tutoriais** — Tutoriais detalhados permitem compartilhar os conhecimentos e as técnicas de especialistas na Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW.
- **Recursos de terceiros** — Para obter mais informações sobre as ferramentas da suíte, acesse recursos on-line e de impressão de terceiros que abrangem várias áreas de design gráfico.

Guia de Programação de Macros

O *Guia de Programação de Macros da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5* fornece uma abordagem instrutiva simplificada para programar macros para a Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5. Criar macros com o CorelDRAW e o Corel PHOTO-PAINT permite automatizar tarefas e fornecer soluções personalizadas. Você pode usar o Microsoft Visual Basic for Applications (VBA) ou o Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA) para criar macros.



Se sua instalação da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5 incluir VBA ou VSTA, é possível acessar o guia de programação de macros clicando em **Iniciar ▸ Todos os programas ▸ CorelDRAW Graphics Suite X5 ▸ Documentação**.

Guia de Implantação em Rede

O *Guia de Implantação da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5* é um recurso passo a passo para implantar a Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5 em uma rede. Esse guia é fornecido a clientes que adquirem uma licença de volume ("vários usuários") da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5 para suas organizações.



Para adquirir uma licença de volume da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5 e obter o *Guia de Implantação da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5*, entre em contato com os Serviços de Suporte da Corel (**www.corel.com/support**).

Recursos personalizados de treinamento e integração

A Corel Corporation possui parcerias de treinamento com outras empresas e fornece recursos para desenvolvedores e consultores.

Treinamento personalizado Corel

A equipe de Especialistas em Treinamento da Corel (Corel Training Specialists) pode oferecer treinamentos personalizados, adaptados especialmente ao seu ambiente de trabalho, para ajudá-lo a aproveitar ao máximo o software Corel que você instalou. Esses

especialistas podem ajudá-lo a desenvolver um currículo prático e relevante para as necessidades de sua organização. Para obter mais informações, visite **www.corel.com/customizedtraining**.

Corel Training Partners

Um parceiro de treinamento Corel Training Partner (CTP) é uma organização local independente e oficialmente credenciada que fornece treinamento e recursos de treinamento em produtos Corel. Os CTPs estão espalhados pelo mundo todo para sua conveniência. Para encontrar um parceiro perto de você, visite **www.corel.com**.

Corel Technology Partners

Os parceiros Corel Technology Partners são empresas que incorporam a tecnologia Corel em seus produtos, desenvolvem plug-ins para o software Corel ou integram aplicativos isolados às soluções tecnológicas Corel. Esse abrangente programa destina-se especialmente a desenvolvedores e consultores e inclui os componentes necessários para criar, desenvolver, testar e comercializar soluções personalizadas relacionadas a produtos Corel.

Para obter mais informações sobre parceiros Corel Technology Partners, entre em contato com a Corel Corporation pelo e-mail **techpartner@corel.com**.



Capítulo 2: Instalação e suporte

Capítulo 2: Instalação e suporte

A Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW® X5 é fácil de instalar, registrar e personalizar.

Instalar os aplicativos da CorelDRAW Graphics Suite

O assistente de instalação facilita a instalação de aplicativos e componentes da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW. É possível instalar os aplicativos com as configurações padrão ou personalizar a instalação escolhendo diferentes opções.

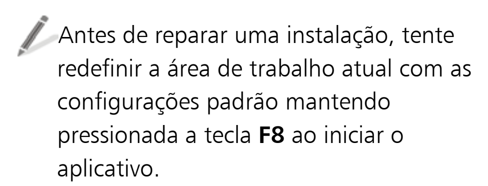
Ao inserir o disco de instalação na unidade de DVD, o assistente de instalação é iniciado automaticamente. Siga as instruções na tela para concluir a instalação.

(Windows® 7 e Windows Vista) Se o assistente de instalação não for iniciado automaticamente, clique em **Iniciar** na barra de tarefas do Windows e digite **X:\autorun.exe** na caixa de pesquisa, em que **X** é a letra correspondente à unidade de DVD.

(Windows XP) Se o assistente de instalação não for iniciado automaticamente, clique em **Iniciar**, na barra de tarefas do Windows e clique em **Executar**. Digite **X:\autorun.exe**, em que **X** é a letra que corresponde à unidade de DVD.

Após instalar os aplicativos, você também pode usar o assistente de instalação para fazer o seguinte:

- Adicionar e excluir componentes da instalação atual.
- Reparar a instalação atual reinstalando todos os recursos do aplicativo.
- Desinstalar a Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW.



Antes de reparar uma instalação, tente redefinir a área de trabalho atual com as configurações padrão mantendo pressionada a tecla **F8** ao iniciar o aplicativo.

Para obter mais informações, consulte “Instalar aplicativos da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW” na Ajuda.

Alterar idiomas

Se um aplicativo foi instalado em mais de um idioma, é possível, a qualquer momento, alterar o idioma da interface do usuário e da Ajuda.

Para alterar o idioma do aplicativo, clique em **Ferramentas ▸ Opções**. Na lista de categorias, clique em **Global** e escolha um idioma na caixa de listagem **Selecione o idioma da interface do usuário**. Reinicie o aplicativo para aplicar as novas configurações de idioma.

Caso não tenha instalado um idioma específico na primeira instalação do produto, é possível fazer isso posteriormente. Para obter mais informações, consulte “Alterar idiomas” na Ajuda.

Atualizar produtos Corel

Durante a instalação do produto, você pode optar por fazer o download de atualizações do produto.

Também é possível verificar a qualquer momento se há atualizações de produtos clicando em **Ajuda ▸ Atualizações**.

Serviços de Suporte Corel

Os Serviços Suporte Corel fornecem informações rápidas e precisas sobre recursos, especificações, preços, disponibilidade, serviços e suporte técnico dos produtos.

Para obter as informações mais recentes sobre os serviços de suporte disponíveis para seu produto Corel, visite **www.corel.com/support**.

Registrar produtos Corel

O registro oferece acesso rápido às mais recentes atualizações de produtos, informações sobre lançamentos de produtos e acesso a downloads gratuitos, artigos, dicas e truques, e ofertas especiais.

Para registrar, utilize um dos seguintes métodos:

- on-line — Se estiver conectado à Internet, você pode iniciar o registro on-line clicando em **Ajuda ▸ Registro** a qualquer momento.
- por telefone — Telefone para o Centro de Atendimento ao Cliente da Corel mais próximo.

Sobre a Corel Corporation

A Corel é uma das principais empresas de software do mundo, com mais de 100 milhões de usuários ativos em mais de 75 países. Desenvolvemos softwares que ajudam as pessoas a expressar suas idéias e compartilhar suas histórias de formas mais empolgantes, criativas e persuasivas. Ao longo dos anos, construímos uma reputação de oferecer produtos inovadores e confiáveis, que são fáceis de aprender e usar, ajudando as pessoas a alcançar novos níveis de produtividade. O reconhecimento do setor ocorreu na forma de centenas de prêmios por inovação, design e valor agregado na área de software.

Nosso portfólio de produtos premiados inclui algumas das marcas de software mais reconhecidas e populares do mundo, como a Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW®, Corel® Painter™, Corel DESIGNER® Technical Suite, Corel® Paint Shop Pro® Photo, Corel® VideoStudio®, Corel® WinDVD®, Corel® WordPerfect® Office, WinZip® e o recém lançado Corel® Digital Studio™ 2010. Com nossa sede global em Ottawa, Canadá, temos escritórios nos Estados Unidos, Reino Unido, Alemanha, China, Taiwan e Japão.



Capítulo 3: O que há de novo?

Capítulo 3: O que há de novo?

A Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW® é um software de ilustração e design confiável. Seu ambiente intuitivo e repleto de conteúdo se ajusta perfeitamente ao seu fluxo de trabalho para ajudá-lo a expressar suas ideias criativas de forma convincente. Você pode começar imediatamente, aprender enquanto trabalha e criar designs com confiança para qualquer mídia.

Para acessar a lista de novos recursos do aplicativo, clique em **Ajuda ▸ O que há de novo?**.

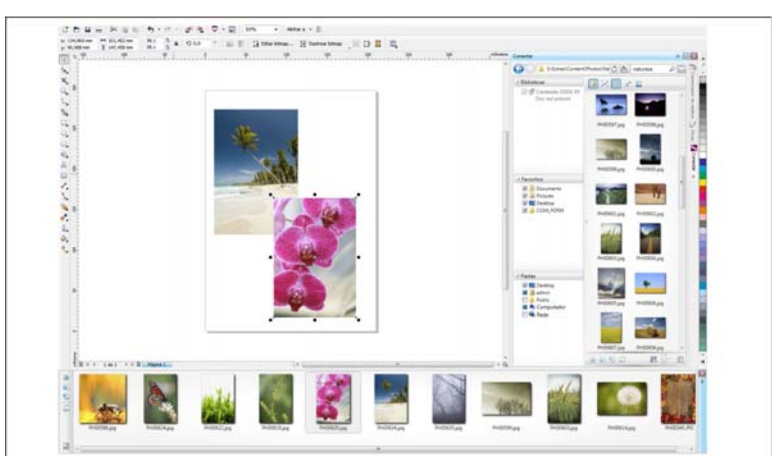
Conecte-se ao seu conteúdo

Conteúdo é o aspecto central de qualquer projeto. A Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5 ajuda a acessar rapidamente o conteúdo, para que você possa se concentrar em seu design, independentemente de ser a fonte perfeita, um clipart, uma fotografia, um projeto anterior ou a maquete de um cliente.

Corel CONNECT

(Novo e aperfeiçoado)

Este navegador de tela cheia permite examinar detalhadamente o conteúdo digital da suíte e pesquisar em seu computador ou rede local para encontrar rapidamente o complemento perfeito para um design. É possível navegar no conteúdo por categoria ou pesquisar conteúdo usando uma palavra-chave. Esse ótimo utilitário também está disponível como uma janela de encaixe no CorelDRAW e no Corel® PHOTO-PAINT™. Além disso, você pode manter um coleção de conteúdo na bandeja, que é sincronizada entre o navegador e as janelas de encaixe para fornecer acesso rápido ao conteúdo do projeto.



O Corel CONNECT está disponível como uma janela de encaixe no CorelDRAW e no Corel PHOTO-PAINT, e também como um aplicativo separado.



Há muito conteúdo novo de alta qualidade na Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5.

Conteúdo

(Novo)

Há uma grande quantidade de conteúdo para inspirá-lo a criar seus próprios designs. Com uma enorme diversidade de imagens clipart, fotografias, preenchimentos de bitmap e vetoriais totalmente coloridos, modelos personalizáveis e fontes, não há limites para as opções criativas. Novas predefinições de mídia artísticas e pontas foram incluídas no CorelDRAW e novos pincéis e pontas foram no Corel PHOTO-PAINT.

Suporte a produtos Adobe

(Aperfeiçoado)

A Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5 fornece suporte avançado para os produtos Adobe® Illustrator®, Adobe® Photoshop® e Adobe® Acrobat® mais recentes. É possível importar e exportar arquivos PSD usando o formato de arquivo Adobe Photoshop CS 4 e o CorelDRAW X5 preserva a aparência das camadas de ajuste e dos efeitos da paleta de **Máscaras**. E o Corel PHOTO-PAINT X5 preserva a vibração editável, os tons de cinza e as lentes de filtros da câmera de arquivos PSD importados e exportados.

Com suporte a várias áreas de trabalho, preservação de transparência de gradientes, pinceladas e uma nova seção Verificação prévia, também é possível importar e exportar arquivos usando o formato de arquivo Adobe Illustrator CS 4. Além disso, você pode importar e exportar arquivos PDF (Portable Document Format) da Adobe®, com suporte ao Acrobat 9 e à criptografia de segurança aprimorada. Ao importar arquivos PDF, a suíte também suporta numeração Bates, inclusive cabeçalhos e rodapés. Durante a exportação de PDF, é possível definir o tamanho da página por objeto.

Suporte a EPS nível 3

(Aperfeiçoado)

O filtro PostScript® (EPS) encapsulado foi aprimorado para suportar arquivos criados com o Adobe PostScript® 3 e preservar a integridade das cores de objetos que usam o espaço de cores RGB. Agora, você perceberá que arquivos EPS são exportados e impressos com mais brilho e cores mais vivas.

Compatibilidade com formatos de arquivos

(Aperfeiçoado)

Com suporte a mais de 60 formatos de arquivos, incluindo CGM, AutoCAD DXF™, Autodesk® PLT, filtro Microsoft Visio®, DOC, DOCX, RTF e muito mais, é possível trocar arquivos com segurança com clientes e colegas. Na Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5, o filtro TIFF oferece mais compatibilidade com uma grande variedade de métodos padrão de compactação de arquivos e arquivos com várias páginas. Além disso, os arquivos importados do Corel® Painter™ (RIF) agora retêm perfis de cores incorporados.

Comece mais rapidamente

Não importa se você é um usuário novo ou atual, a Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5 facilita o começo. A suíte fornece muitos materiais de treinamento, inclusive tutoriais criativos em vídeo que o ajudarão a criar designs espetaculares.

Tutoriais em vídeo

(Novo e aperfeiçoado)

Os tutoriais em vídeo oferecem uma forma rápida e divertida de aprender como aproveitar ao máximo a suíte. A Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5 fornece um novo utilitário que ajuda a assistir os tutoriais sem precisar pesquisá-los.

Dicas de ferramentas

(Aperfeiçoado)

A formatação e o conteúdo das dicas de ferramentas foram aprimorados para melhorar a legibilidade e fornecer mais informações. Ao posicionar o ponteiro do mouse sobre um ícone ou botão, é exibida uma dica de ferramenta que descreve a ferramenta e sua finalidade.

Caixas de diálogo Criar um novo documento/Criar nova imagem

(Novo e aperfeiçoado)

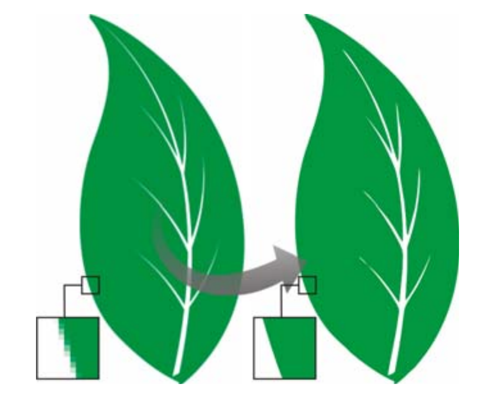
O CorelDRAW X5 apresenta uma nova caixa de diálogo **Criar um novo documento**, que fornece uma seleção de predefinições de tamanho de página, resolução de documento, modo de visualização, modo de cores e perfil de cores. Para novos usuários, a área **Descrição** esclarece os controles e configurações disponíveis.

No Corel PHOTO-PAINT X5, a caixa de diálogo **Criar nova imagem** foi atualizada para corresponder à equivalente no CorelDRAW. Agora ela fornece informações de cores, como modo de cores e perfil de cores.

Corel PowerTRACE X5

(Aperfeiçoado)

Você pode converter bitmaps em gráficos vetoriais editáveis e obter curvas mais suaves e resultados mais precisos. Esta versão do Corel® PowerTRACE™ produz os melhores resultados.



O Corel PowerTRACE X5 fornece resultados de rastreio amplamente aperfeiçoados.

Integração com VSTA

(Novo)

Para ter mais flexibilidade de automação, agora é possível usar o Microsoft Visual Studio® Tools for Applications para criar suplementos dinâmicos.

Janela de encaixe Macro Manager

(Novo)

Disponível no CorelDRAW X5 e no Corel PHOTO-PAINT X5, esta nova janela de encaixe facilita o registro, a organização, a visualização e a execução de macros.

Criar com confiança

Com um histórico em inovação em design, a Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5 sempre teve a confiança de designers profissionais e iniciantes. A suíte fornece novos recursos aprimorados para ajudá-lo a criar com confiança.

Ferramentas de desenho

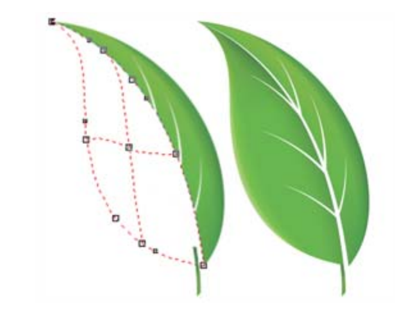
(Novo)

A coleção de novas ferramentas de desenho inclui uma ferramenta **B-Spline**, uma janela de encaixe **Coordenadas de Objetos**, pontas de seta escaláveis e ferramentas aprimoradas de conectores e dimensão com uma nova ferramenta **Dimensão de segmento**. A ferramenta **B-Spline** permite criar curvas suaves com menos nós do que em curvas desenhadas com caminhos à mão livre. Para obter a precisão máxima, a janela de encaixe **Coordenadas de objeto** permite especificar o tamanho de um novo objeto e seu local na página.

Ferramenta Preenchimento de malha

(Aperfeiçoado)

A ferramenta **Preenchimento de malha**, amplamente aperfeiçoada, permite criar objetos preenchidos com diversas cores com transições de cores mais naturais. A nova opção **Transparência** permite revelar objetos por trás de nós individuais. Com a nova opção **Suavizar cor de malha** na barra de propriedade, é possível obter transições de cores que retêm a riqueza das cores. Agora, todas as cores adicionadas aos nós da malha se misturam perfeitamente com o restante do objeto. Além disso, o número de nós por malha foi muito reduzido para facilitar a manipulação dos objetos.



*A interpolação aprimorada e nova transparência de nós aumentam as possibilidades da ferramenta **Preenchimento de malha**.*

Ferramentas de curva

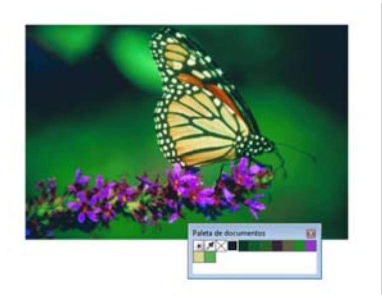
(Novo e aperfeiçoado)

Ao desenhar com as ferramentas de curva, é possível mostrar ou ocultar a caixa delimitadora, o que permite desenhar continuamente sem selecionar acidentalmente a caixa delimitadora. Além disso, você pode especificar a quantidade de espaço entre curvas unidas. E também há diversas opções para o tipo de união, incluindo a ampliação das curvas até um ponto de interseção e definição de um raio ou de um chanfro para adicionar entre os segmentos.

Janela de encaixe Gerenciador de paletas de cores

(Aperfeiçoado)

A janela de encaixe **Gerenciador de paletas de cores** aperfeiçoada, que agora inclui novas paletas PANTONE® mais precisas, torna mais fácil criar, organizar, mostrar ou ocultar paletas de cores padrão ou personalizadas. É possível criar paletas RGB específicas para a Web ou paletas CMYK específicas para impressão. Para obter a consistência ideal de cores, você também pode adicionar paletas de cores de terceiros ao trabalhar com diversos aplicativos.

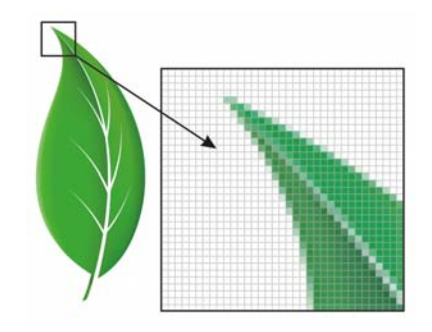


*A janela de encaixe **Gerenciador de paletas de cores** aperfeiçoada permite criar e organizar paletas personalizadas.*

Visualização de pixels

(Novo)

A nova visualização **Pixels** permite criar desenhos em pixels reais, proporcionando uma representação precisa de como será a aparência de um design na Web. Acessível no menu **Exibir**, o modo **Pixels** ajuda a alinhar objetos com mais precisão. Além disso, o CorelDRAW permite alinhar objetos por pixels.



*A nova visualização **Pixels** permite criar objetos com precisão.*

Cantos arredondados

(Aperfeiçoado)

Agora é possível criar cantos com chanfros, vieiras ou arredondados na barra de propriedades da ferramenta **Retângulo**. Ao esticar ou dimensionar um retângulo, os cantos arredondados são preservados sem distorção e você tem a opção de manter o raio original do canto. Além disso, os cantos agora são expressos em unidades de raios reais, o que facilita trabalhar com eles.



É possível esticar os retângulos com cantos com vieiras, chanfros e arredondados sem distorcer os cantos.

Janela de encaixe Objetos

(Aperfeiçoado)

No Corel PHOTO-PAINT X5, a janela de encaixe **Objetos** aperfeiçoada ajuda a obter mais eficiência no fluxo de trabalho permitindo a

organização hierárquica de elementos de design e tornando mais acessíveis recursos usados frequentemente. Agora você pode usar um agrupamento aninhado ao organizar uma imagem complexa, o que facilita mover grupos de objetos entre diversos aplicativos.

As miniaturas de objetos e as máscaras foram aprimoradas e podem ser facilmente ajustadas a qualquer momento. Agora é possível bloquear objetos, o que impede que eles sejam acidentalmente selecionados, editados ou movidos.



*A janela de encaixe **Objetos** foi bastante aperfeiçoada e permite uma melhor organização dos elementos de design.*

Suporte a Windows Touch

(Novo)

A suíte funciona muito bem no Windows® 7: você pode navegar na área de trabalho de cada aplicativo usando gestos com os dedos. O suporte a miniaturas da barra de tarefas permite alternar rapidamente entre documentos abertos.

Efeitos de foto

(Novo)

Com o Corel PHOTO-PAINT X5, você pode testar novos efeitos de foto espetaculares para modificar suas fotos. O efeito **Vibração** é ótimo para equilibrar a saturação de cores. Ele agrega riqueza a cores com baixa saturação enquanto mantém as cores com alta saturação. O efeito **Tons de cinza** é ideal para remover a saturação de um objeto, camada ou região de uma foto. E também permite escolher as cores usadas na conversão de tons de cinza. O efeito **Filtro de foto** permite simular o resultado de ter uma lente instalada na câmera ao tirar uma foto.



O Corel PHOTO-PAINT X5 inclui novos efeitos de foto espetaculares.

Caixa de diálogo Converter em tons de cinza

(Novo)

O Corel PHOTO-PAINT X5 proporciona mais controle ao converter imagens em tons de cinza permitindo escolher a gama de cores usada na conversão. Isso elimina resultados que parecem desbotados devido à predominância de azul ou vermelho na foto original. A nova caixa de diálogo fornece uma janela de visualização, que permite ajustar as cores para criar uma conversão mais realista.

Opção Bloquear barras de ferramentas

(Novo)

As barras de ferramentas agora podem ser bloqueadas para que você não as movimente acidentalmente ao selecionar uma ferramenta. Se preferir, ainda é possível optar por desbloqueá-las e reposicioná-las na tela a qualquer momento.

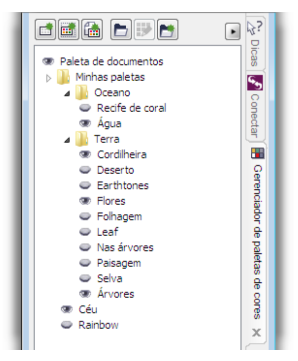
Usar cores com certeza

A Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5 facilita como nunca obter uma representação de cores precisa. Você pode ter certeza de que suas cores são reais, independentemente de estar importando a maquete de um cliente, trabalhando com designs anteriores ou enviando um projeto a uma gráfica ou instalação de manufatura.

Paletas do documento/da imagem

(Novo)

No CorelDRAW X5 e no Corel PHOTO-PAINT X5, é criada, de forma automática e instantânea, uma paleta de cores personalizada para cada projeto de design. A paleta é salva com o arquivo, o que proporciona acesso rápido às cores do projeto no futuro.



Uma paleta de cores personalizada é criada instantaneamente para cada projeto de design.

Caixa de diálogo Configurações de gerenciamento de cores padrão

(Novo)

O mecanismo de gerenciamento de cores da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5 foi completamente redesenhado. A nova caixa de diálogo **Configurações de gerenciamento de cores padrão** permite definir os critérios de cores do aplicativo para ajudá-lo a obter uma representação precisa de cores, além de oferecer mais controle a usuários avançados.



A Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5 conta com um mecanismo de gerenciamento de cores completamente redesenhado.

Caixa de diálogo Configurações de cores do documento

(Novo)

A caixa de diálogo **Configurações de cores do documento** permite ajustar as configurações de cores que se aplicam apenas ao documento atual.

Configuração Modo de cores primárias

(Novo)

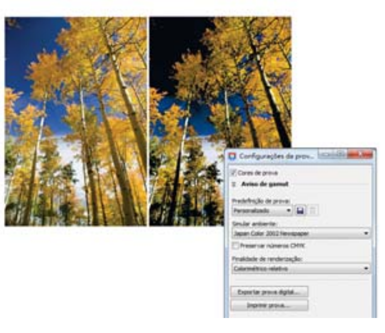
Além de continuar a oferecer suporte a objetos RGB, CMYK e em tons de cinza no mesmo documento, o CorelDRAW X5 oferece a nova configuração **Modo de cores primárias**, que controla o modo de cores padrão na exportação e as cores da paleta padrão (RGB ou CMYK).

Janela de encaixe Configurações da prova de cor

(Novo e aperfeiçoado)

Todas as configurações de prova de cor são agrupadas em uma única janela de encaixe, o que permite salvar predefinições e preparar a arte final para diversos dispositivos de saída com mais eficiência. A janela de encaixe ajuda a economizar tempo fornecendo uma lista de

dispositivos de saída para escolher onde visualizar a saída. Ao solicitar a aprovação de clientes, você também pode exportar facilmente as provas digitais e impressas a partir da janela de encaixe.

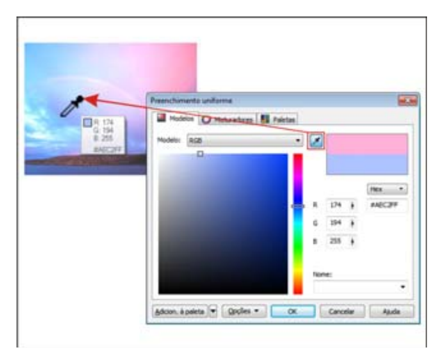


*Com a janela de encaixe **Configurações de prova de cor**, é possível verificar provas do documento enquanto você trabalha.*

Opções de amostragem de cores

(Novo)

A adição da ferramenta **Conta-gotas** a várias caixas de diálogo de cor permite fazer a amostragem e a correspondência de cores de forma conveniente a partir de um documento sem fechar a caixa de diálogo. A ferramenta **Conta-gotas** também está disponível nas paletas de cores e nos seletores de cor na barra de propriedades.



É possível fazer amostragens de cores com rapidez e facilidade a partir de um documento.

Aplicação da amostra de cor

(Aperfeiçoado)

Ao fazer uma amostra de cor com a ferramenta **Conta-gotas** no CorelDRAW, o modo **Aplicar cor** é automaticamente ativado para que se possa aplicar imediatamente a amostra de cor a outro objeto. Também é possível arrastar uma cor diretamente de um objeto para outro.

Valores de cores hexadecimais

(Aperfeiçoado)

A suíte agora fornece diversas opções para visualizar valores de cores hexadecimais (hex) e permite escolher cores usando seu valor hexadecimal. Os Web designers normalmente especificam as cores no formato hex padrão, o que garante uma representação consistente de cores. Com o CorelDRAW X5, é possível visualizar os valores hexadecimais na caixa de diálogo **Preenchimento uniforme**, na dica da ferramenta **Conta-gotas**, na janela de encaixe **Cor** e na barra de status. No Corel PHOTO-PAINT X5 os valores hexadecimais são exibidos na dica da ferramenta **Conta-gotas**, na janela de encaixe **Informações** e na barra de status.

Saída com facilidade

Com sua compatibilidade líder no setor com formatos de arquivo, a Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5 proporciona aos designers atuais a flexibilidade que eles precisam para gerar a saída de seus trabalhos. O mesmo design pode ser necessário para banners da Web, impressão de anúncios ou brochuras, camisetas, outdoors ou placas digitais. A Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW fornece uma solução integrada para todos os tipos de saída.

Opção Coletar Para saída

(Novo)

A nova opção **Coletar Para saída** ajuda a reunir fontes, perfis de cores e outras informações de arquivos, facilitando o compartilhamento do seu trabalho com um prestador de serviços de impressão.

Tamanho de página da impressora

(Novo)

É possível imprimir mais rapidamente com o CorelDRAW X5, pois ele pode ser configurado para sincronizar automaticamente as dimensões de documentos com o tamanho do papel da impressora (se sua impressora suportar essa opção).

Gráficos para a Web

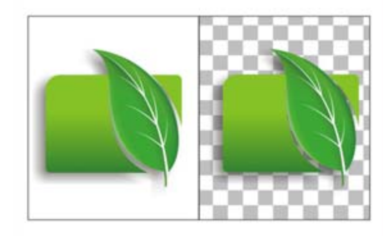
(Aperfeiçoado)

A suíte agora fornece filtros de otimização que produzem saídas para Web consistentes e de alta qualidade. Além disso, os controles de transparência mais abrangentes permitem manipular transparências de forma fácil e rápida.

Caixa de diálogo Exportar para a Web

(Novo)

A nova caixa de diálogo **Exportar para a Web** fornece um único ponto de acesso a controles de exportação comuns, eliminando a necessidade de abrir caixas de diálogo adicionais ao preparar um arquivo para exportação. Ela também permite comparar os resultados de várias configurações de filtros antes de você optar por um formato de saída, facilitando a obtenção de resultados ideais. Além disso, é possível especificar transparências e cores mate de objetos para bordas com suavização do serrilhado, tudo com visualização em tempo real. Você também pode selecionar e editar as paletas de cores para formatos indexados.



Ajuste sua saída para a Web visualizando as alterações em tempo real.

SWiSH miniMax 2

(Novo)

Com o SWiSH miniMax2, é possível criar de forma rápida e fácil espetaculares animações e banners interativos, além de várias outras opções, no formato Adobe® Flash®. O SWiSH miniMax2 inclui centenas de efeitos multimídia que você pode aplicar a textos, imagens ou sons.



Para obter informações sobre as novidades em versões anteriores da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW, clique em **Ajuda ▸ Destacar o que há de novo** e escolha uma versão. Os comandos e ferramentas de menus de recursos novos ou aprimorados na versão em questão são destacados.

Parte Dois

Noções básicas



Imagem criada por Алексей Оглушевич (Aleksey Oglushevich)

Capítulo 4: Noções básicas do CorelDRAW

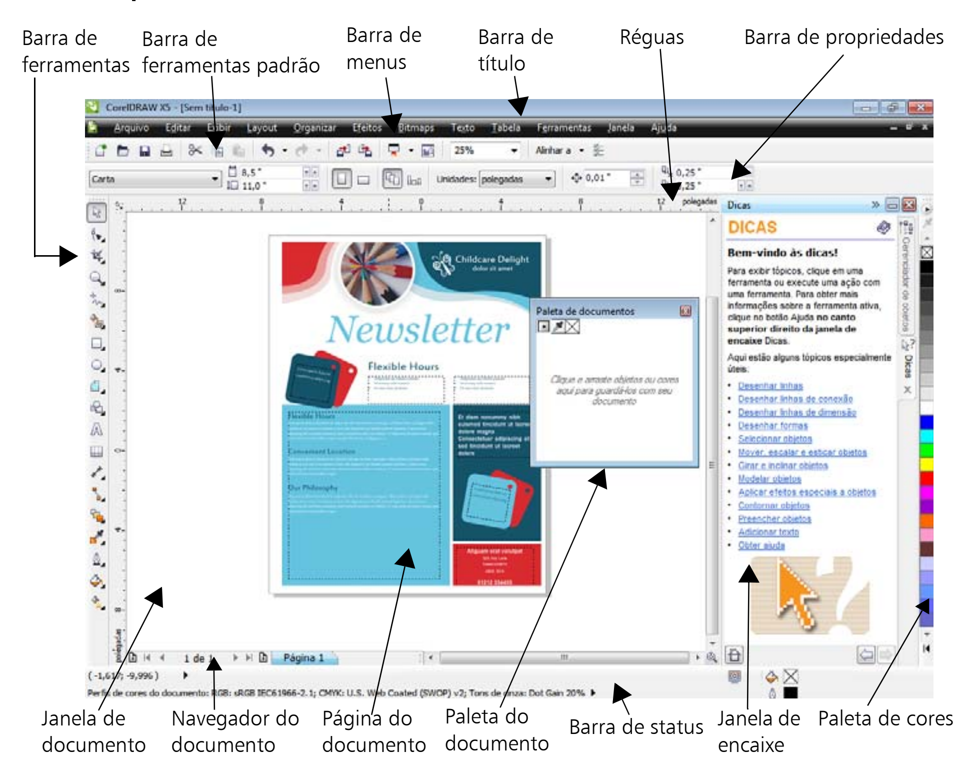
Capítulo 4: Noções básicas do CorelDRAW

Neste capítulo, apresentamos o espaço de trabalho do CorelDRAW® e uma visão geral das tarefas básicas, como criação e exibição de documentos, modificação e organização de objetos e criação de layouts de páginas. Também serão abordados outros assuntos, como o compartilhamento de trabalhos e a configuração de preferências. À medida que você aprender a usar o CorelDRAW, este capítulo ajudará a identificar tarefas e recursos que você poderá explorar melhor na Ajuda.

Visão geral da área de trabalho

A área de trabalho do CorelDRAW oferece uma ampla variedade de ferramentas e comandos para criar designs gráficos exclusivos. Esta seção descreve a janela do aplicativo e a caixa de ferramentas.

Janela do aplicativo



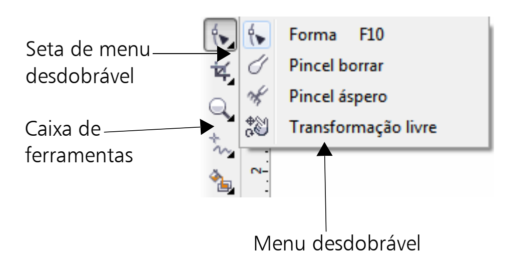
A lista a seguir descreve os principais componentes da janela do aplicativo CorelDRAW.

- A **caixa de ferramentas** contém ferramentas para criação, preenchimento e modificação de objetos em um documento.
- A **barra de menus** contém menus suspensos com os comandos relacionados.
- A **barra de título** exibe o título do documento atual.
- A **barra de ferramentas padrão** contém atalhos para menus e comandos básicos, como abrir, salvar e imprimir documentos. As barras de ferramentas adicionais contêm atalhos para tarefas mais específicas.
- A **barra de propriedades** contém controles que mudam de acordo com a ferramenta ativa. Por exemplo, ao usar a ferramenta **Texto**, a barra de propriedades passa a exibir controles de criação e edição de texto.
- Uma **janela de encaixe** permite acessar comandos e configurações associados a uma ferramenta ou tarefa específica.
- As **réguas** horizontal e vertical permitem determinar o tamanho e posição dos objetos em um documento.
- O **navegador do documento** permite adicionar páginas a um documento ou passar de uma página do documento a outra.
- A **janela de documento** é a área do espaço de trabalho delimitada pelas barras de rolagem e outros controles. Ela inclui a página do documento e a área ao redor.
- A **página do documento** é o retângulo que representa a seção imprimível da janela de documento.
- A **paleta do documento** permite controlar as cores usadas em um documento.
- A **paleta de cores** é uma barra com encaixe, contendo amostras de cores.
- A **barra de status** exibe informações sobre as propriedades de um objeto, como tipo, tamanho, cor e preenchimento. Também aparecem o status da prova de cores, perfis de cores e outras informações sobre as cores do documento.

Caixa de ferramentas

A caixa de ferramentas contém diversas ferramentas que podem ser usadas para tarefas de desenho e edição específicas. Algumas dessas ferramentas permitem desenhar formas, e outras, aplicar cores, padrões ou outros tipos de preenchimento aos objetos.

Algumas ferramentas pertencem aos menus desdobráveis, que são grupos de ferramentas relacionadas. Uma pequena seta no canto inferior direito de um botão da caixa de ferramentas indica que a ferramenta pertence a um menu desdobrável. A ferramenta usada por último no menu desdobrável aparece no botão. Você pode acessar as ferramentas de um menu desdobrável clicando na seta de menu desdobrável.



*Na área de trabalho padrão, clicar na seta de menu desdobrável da ferramenta **Forma** abre um menu desdobrável de ferramentas relacionadas.*

A seção a seguir contém um resumo das principais categorias de ferramentas disponíveis na caixa de ferramentas. Para obter mais informações sobre ferramentas específicas, consulte “Ferramentas da área de trabalho” na Ajuda.

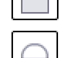
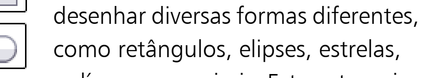
Ferramenta Seleção



A ferramenta **Seleção** permite selecionar, dimensionar, inclinar e girar objetos.

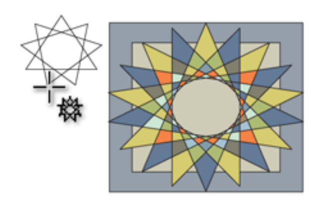


Ferramentas de forma

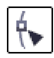






As ferramentas Forma permitem desenhar diversas formas diferentes, como retângulos, elipses, estrelas, polígonos e espirais. Esta categoria também traz outras ferramentas (não mostradas aqui) para desenhar formas como carinhas, setas, banners e fluxogramas.



Ferramentas de edição de forma

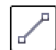
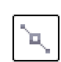
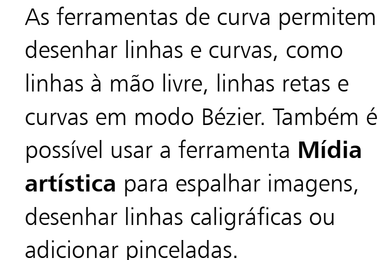





As ferramentas de edição de forma permitem alterar a forma de um objeto existente.



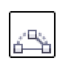
Ferramentas de curva

As ferramentas de curva permitem desenhar linhas e curvas, como linhas à mão livre, linhas retas e curvas em modo Bézier. Também é possível usar a ferramenta **Mídia artística** para espalhar imagens, desenhar linhas caligráficas ou adicionar pinceladas.





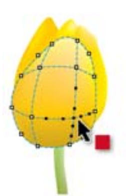


Ferramentas de preenchimento

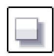


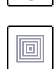
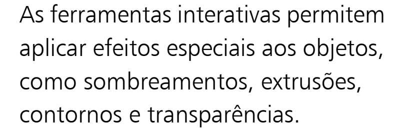


As ferramentas de preenchimento permitem aplicar diversos preenchimentos aos objetos, como preenchimentos uniformes, interativos e de malha.

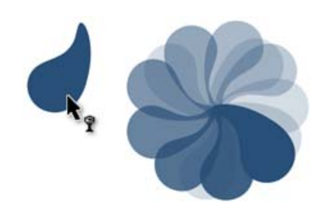



Ferramentas interativas



As ferramentas interativas permitem aplicar efeitos especiais aos objetos, como sombreamentos, extrusões, contornos e transparências.

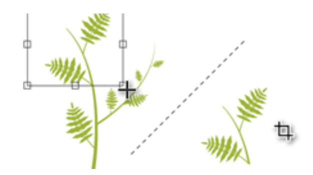
Ferramentas de corte e apagamento



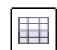




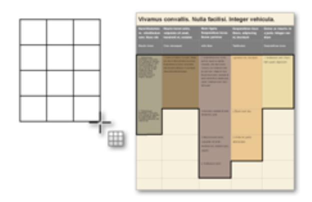
As ferramentas de corte e apagamento permitem remover partes de um documento.



Ferramenta Tabela

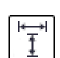


A ferramenta **Tabela** permite desenhar e editar tabelas.



Ferramentas de dimensão

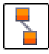


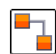


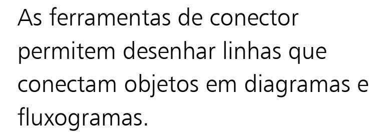
As ferramentas de dimensão permitem desenhar linhas de dimensão inclinadas, retas e angulares para medir partes de objetos em um documento.



Ferramentas de conector

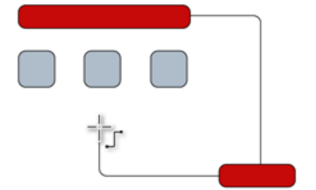






As ferramentas de conector permitem desenhar linhas que conectam objetos em diagramas e fluxogramas.

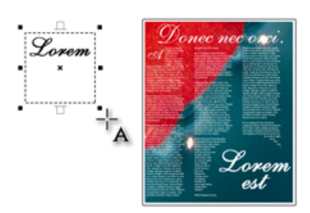




Ferramenta Texto



A ferramenta **Texto** permite digitar palavras diretamente na tela como texto artístico ou de parágrafo.



Ferramenta Zoom



A ferramenta **Zoom** permite alterar o nível de ampliação na janela de documento.



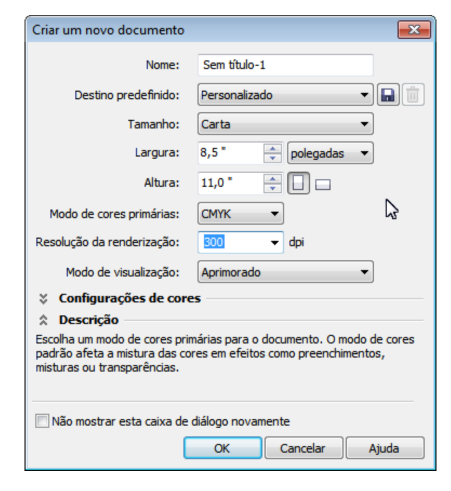


Para obter mais informações sobre componentes específicos da área de trabalho, consulte “Tour pela área de trabalho do CorelDRAW” na Ajuda.

Criação de documentos

Quando você abre o CorelDRAW, recebe uma solicitação para abrir um documento existente ou criar um novo. Ao criar um novo documento, é possível configurar diversas propriedades do documento na caixa de diálogo **Criar um novo documento** .

É possível nomear o documento, configurar o tamanho da página, selecionar um modo de cores, como CMYK ou RGB e configurar perfis de cores.

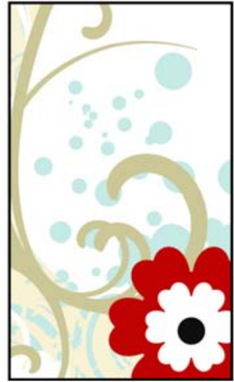


*A caixa de diálogo **Criar um novo documento** permite especificar diversas propriedades do documento.*

Zoom, enquadramento e rolagem

Você pode alterar a exibição de um documento aplicando mais zoom, para olhar mais de perto, ou aplicando menos zoom, para ver uma área maior. Você pode experimentar

diversas opções de zoom para determinar o detalhamento desejado.

*Esquerda: A ferramenta **Zoom** é usada para selecionar uma área a ser ampliada. Direita: A área é ampliada.*

Enquadrar e rolar são outras duas maneiras de exibir áreas específicas de um documento. Quando se trabalha com altos níveis de ampliação ou com documentos grandes, pode ser que não se consiga ver todo o conteúdo de uma vez. O enquadramento permite "segurar" o documento e movimentá-lo pela janela de documento para focalizar a área desejada. A rolagem permite avançar ou retroceder no documento, o que pode ser útil para documentos com várias páginas.

Criar objetos

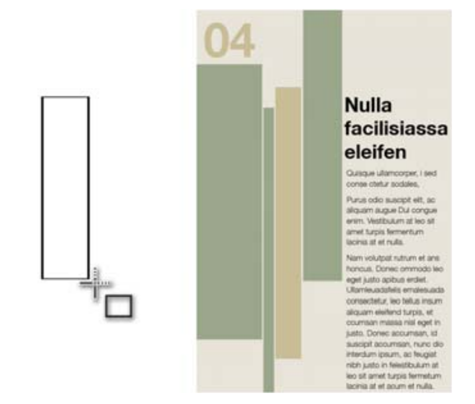
Objetos são os blocos de construção de um documento. Usando as ferramentas da caixa de ferramentas, é possível criar diferentes tipos de objetos: formas, linhas e curvas, textos e tabelas.

Desenhar formas comuns

O CorelDRAW oferece muitas ferramentas para desenhar formas comuns, como retângulos, círculos, estrelas e setas. Após usar uma das ferramentas de desenho de formas, é possível alterar a forma, esticando, aplicando um preenchimento de padrão ou adicionando sombreamento.

Uma das formas mais simples que se pode criar é o retângulo.

Para adicionar um objeto retangular ao seu documento, clique na ferramenta **Retângulo** da caixa de ferramentas. Na página do documento, arraste para desenhar o retângulo.



*A ferramenta **Retângulo** é usada para desenhar um retângulo simples (esquerda), que pode ser usado como um elemento gráfico em um projeto acabado (direita).*

Esse método de desenhar objetos é o mesmo para as ferramentas descritas na lista a seguir:

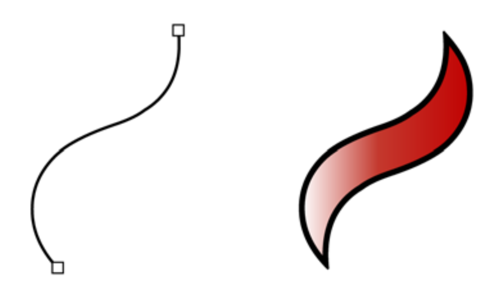
- A ferramenta **Elipse** permite desenhar círculos e elipses.
- A ferramenta **Polígono** permite desenhar polígonos.
- A ferramenta **Papel gráfico** permite desenhar uma grade.
- A ferramenta **Espiral** permite desenhar espirais simétricas e logarítmicas.
- A ferramenta **Formas básicas** permite desenhar um conjunto completo de formas, como hexagramas, carinhas e triângulos retângulos.
- A ferramenta **Formas de seta** permite desenhar setas especificando a forma, direção e número de pontas.

- A ferramenta **Formas de fluxograma** permite desenhar símbolos de fluxograma.

Criar linhas e curvas

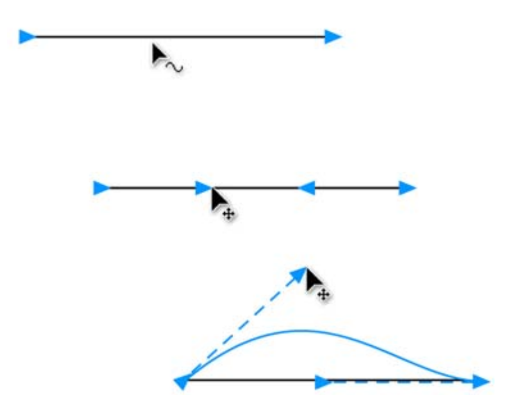
Se desejar criar formas exclusivas, use uma das ferramentas de linhas. Utilizando essas ferramentas, é possível desenhar praticamente qualquer tipo de forma. Antes de começar, porém, verifique se entendeu os conceitos básicos a seguir.

Uma linha em que o ponto inicial e o ponto final não se encontram chama-se caminho aberto. É possível unir os pontos e formar um caminho fechado. Isso permite colocar preenchimentos na linha, como se ela fosse um objeto de forma.



Esquerda: Caminho aberto. Direita: Caminho fechado com adição de preenchimento.

Após desenhar uma linha, é possível convertê-la em uma curva. Ao converter uma linha em uma curva, a linha está sendo reduzida essencialmente a uma série de pontos, chamados de "nós". Para alterar a forma da linha, basta mover os nós. Converter em curva é útil para fazer alterações detalhadas na forma básica de uma linha.



Topo: Linha reta. Meio: A linha foi convertida em curvas e agora contém nós de curva. Parte inferior: A forma da curva é definida manipulando-se os nós.

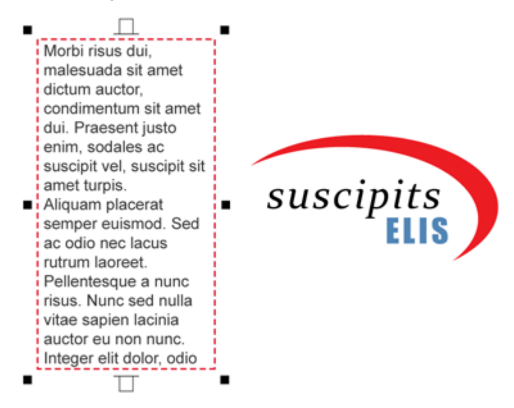
O CorelDRAW oferece muitas ferramentas para desenhar linhas e curvas, tais como:

- A ferramenta **Mão livre** permite arrastar ou usar uma mesa digitalizadora para desenhar segmentos e curvas de linha.
- A ferramenta **Mídia artística** oferece acesso a quatro outras ferramentas:
    - A ferramenta **Pincel** permite desenhar linhas com aspecto de pinceladas.
    - A ferramenta **Espalhador** permite espalhar objetos, como flocos de neve ou bolhas, por um caminho.
    - A ferramenta **Caligráfico** permite desenhar linhas que se assemelham a traços feitos com caneta de caligrafia.
    - A ferramenta **Pressão** permite desenhar linhas que se assemelham a traços feitos com caneta sensível à pressão.
- A ferramenta **Caneta** permite desenhar curvas e linhas retas, um segmento de cada vez.

Criar texto

Poderá ser necessário incluir texto no documento. O CorelDRAW permite criar dois tipos de texto:

- *O Texto de parágrafo* fica dentro de uma moldura de texto. É possível aplicar muitas propriedades comuns de edição de texto a um texto de parágrafo, como fonte, cor do texto, negrito e itálico. O texto de parágrafo é ideal para blocos maiores de texto.
- O *Texto artístico* não fica em uma moldura de texto, e pode receber efeitos especiais, como contornos e sombreamento. O texto artístico é ideal para logotipos, banners e cabeçalhos.

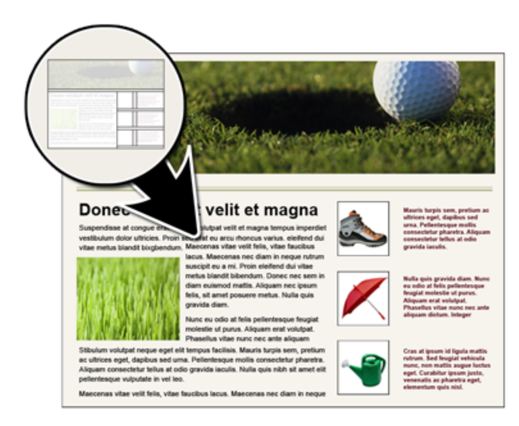


Esquerda: Texto de parágrafo. Direita: Texto artístico, formatado como logotipo.

O texto de parágrafo e o texto artístico podem ser criados com a ferramenta **Texto**. Para obter mais informações, consulte “Adicionar texto” na Ajuda.

Criar tabelas

Uma maneira de organizar objetos no documento é criar uma tabela e inserir os objetos nas células da tabela. É possível organizar objetos gráficos e de texto em uma tabela. As tabelas são uma maneira rápida de criar um layout agradável para os documentos.



*A ferramenta **Tabela** foi usada para criar esta página da web.*

É possível criar tabelas usando a ferramenta **Tabela**. Ao selecionar a ferramenta **Tabela**, os controles da ferramenta ficam disponíveis na barra de propriedades. Após especificar o número de linhas e colunas, basta arrastar a ferramenta na diagonal para desenhar a tabela.

Trabalhar com bitmaps

O documento criado com o CorelDRAW é um gráfico vetorial. Os gráficos vetoriais não dependem de resolução, o que significa que a imagem gráfica não fica comprometida ao ser redimensionada ou distorcida. Os gráficos vetoriais baseiam-se em equações matemáticas, que permanecem as mesmas, independentemente das alterações aplicadas.

Ao importar uma fotografia para o CorelDRAW, ela é importada como imagem de bitmap. As imagens de bitmap baseiam-se em pixels, que são unidades de cor muito pequenas. Os gráficos vetoriais podem ser entendidos como elementos compostos de linhas e preenchimentos, e as imagens de bitmap, como um mosaico de cores.





Esquerda: Imagem vetorial com linhas suaves. Direita: Imagem de bitmap formada por pixels, que demonstra a natureza de "mosaico" dos arquivos de bitmap.

Existem duas maneiras de trabalhar com imagens de bitmap no CorelDRAW: É possível inserir um bitmap no documento ou abrir o Corel® PHOTO-PAINT™ quando estiver no CorelDRAW, para editar um bitmap.

Inserir bitmaps

É possível importar uma imagem de bitmap para um documento diretamente ou vinculando-a a um arquivo externo. Ao vincular a um arquivo externo, todas as edições feitas ao arquivo externo são automaticamente aplicadas ao arquivo importado no CorelDRAW. Ao importar o bitmap para o documento, é possível fazer alterações ao bitmap usando o recurso **Editar bitmap** do CorelDRAW. Após importar um bitmap, a barra de status fornece informações sobre o modo de cores, tamanho e resolução do bitmap.

Editar bitmaps

É possível acessar o Corel PHOTO-PAINT, um programa completo de edição de bitmaps, a partir do CorelDRAW. Após terminar a edição do bitmap, você poderá retomar rapidamente seu trabalho no CorelDRAW.

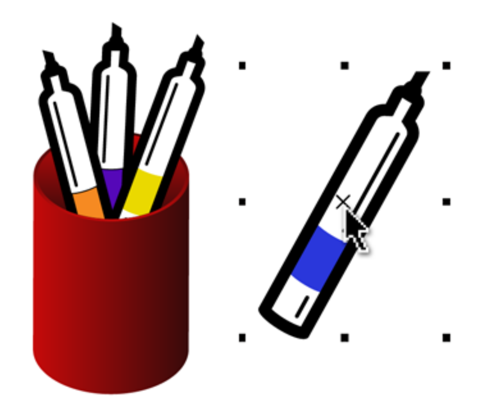
Para enviar um bitmap para o Corel PHOTO-PAINT, clique no botão **Editar bitmap** na barra de propriedades.

Selecionar, dimensionar e transformar objetos

Após adicionar um objeto ao documento, talvez seja necessário modificá-lo. O CorelDRAW oferece várias ferramentas para selecionar, redimensionar ou transformar os objetos do documento.

Para modificar um objeto, você deve primeiro selecioná-lo. Selecione um objeto usando a ferramenta **Seleção**.

Após selecionar um objeto usando a ferramenta **Seleção**, aparecerá uma caixa delimitadora ao redor do objeto, e um "X" no centro do objeto. A caixa delimitadora contém alças de controle, que podem ser usadas para transformar o objeto.



O objeto à direita foi selecionado, o que é indicado por uma caixa delimitadora com um "X" no centro.

É possível alterar um objeto dimensionando, inclinando, esticando, girando ou espelhando o objeto.

- **Dimensionar** permite alterar a largura e a altura de um objeto.



- **Inclinar** permite inclinar um objeto para um lado.




- **Esticar** permite alterar a altura e a largura e de um objeto de maneira não proporcional.




- **Girar** permite girar um objeto ao redor de seu eixo central ou um ponto relativo à sua posição.

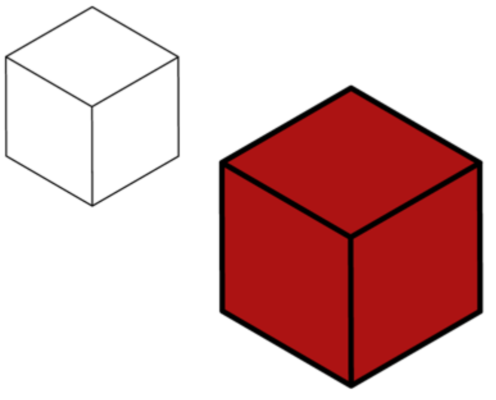



- **Espelhar** permite criar uma imagem espelhada horizontal ou vertical de um objeto.

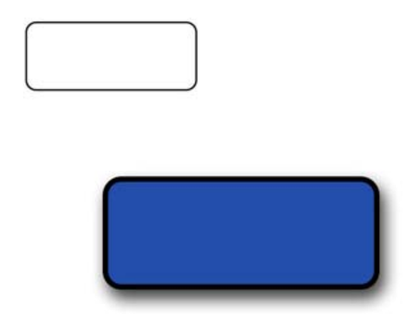



Colorir e aplicar estilos aos objetos

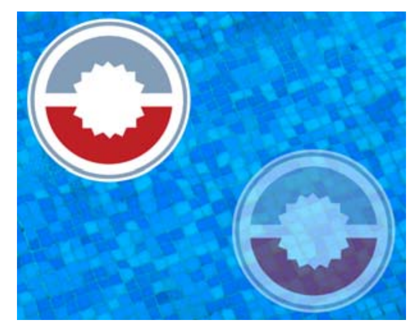
Além de transformar os objetos, é possível aplicar estilos artísticos a eles. Por exemplo, é possível aplicar um contorno ou preenchimento diferenciado, ou então adicionar sombreamento para criar a ilusão de profundidade. Também é possível tornar os objetos transparentes.



Um preenchimento vermelho contínuo foi adicionado ao cubo da parte inferior.



O retângulo inferior recebeu um preenchimento azul e um efeito de sombreamento, e ficou com um aspecto tridimensional.

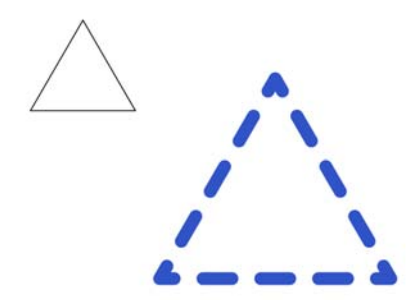


O círculo inferior recebeu um efeito de transparência, e parece estar debaixo d'água.

Formatar contornos

É possível alterar o contorno de um objeto de diversas maneiras. Conforme o efeito que você deseja produzir no seu projeto, você pode escolher uma cor, espessura ou estilo diferente para o contorno (como uma linha tracejada ou pontilhada).

Para alterar a aparência dos contornos, é possível usar os controles da caixa de diálogo **Caneta de contorno**, a página **Contorno** da janela de encaixe **Propriedades do objeto** ou a barra de propriedades.

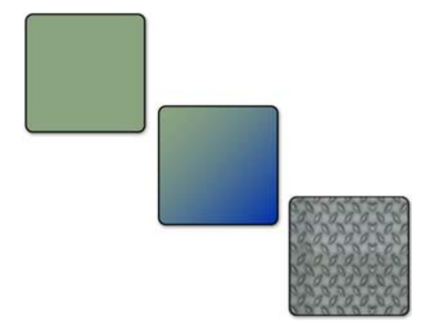


Parte superior à esquerda: Contorno de triângulo, sem formatação. Parte inferior à direita: Contorno de triângulo, formatado com cor e com padrão de linha tracejada.

Também há uma lista de pontas de seta predefinidas. Para adicionar pontas de seta ao ponto inicial ou final de uma linha, você pode escolher uma predefinição da lista ou criar uma ponta personalizada.

Escolher preenchimentos

O CorelDRAW oferece diversos preenchimentos para adicionar padrões e texturas aos objetos. É possível preencher um objeto com uma cor ou com uma mistura de duas ou mais cores. Ou então, é possível selecionar um preenchimento mais complexo, como uma textura ou padrão, ou criar um preenchimento novo.



De cima para baixo: Preenchimento uniforme, preenchimento gradiente e preenchimento de padrão aplicados aos objetos.

Para adicionar um preenchimento a um objeto, clique na ferramenta **Preenchimento** ou **Preenchimento interativo**.

A ferramenta **Preenchimento** permite escolher entre cinco tipos de preenchimento, cada um com diversas opções. A ferramenta **Preenchimento interativo** permite aplicar um preenchimento de forma dinâmica, usando os controles da barra de propriedades enquanto desenha na página do documento. A lista a seguir descreve os tipos de preenchimento disponíveis para cada ferramenta.

Ferramenta Preenchimento

- O **Preenchimento uniforme** é um preenchimento de uma única cor.
- O **Preenchimento gradiente** é um preenchimento com uma mistura de duas ou mais cores.
- O **preenchimento de padrão** é uma estampa de padrão, como um desenho de papel de parede floral.
- O **Preenchimento de textura** possui um efeito texturizado, que imita diversas superfícies, como mármore, água do mar e a superfície lunar.
- O preenchimento **PostScript** permite efeitos de transparência, em diversos padrões.

Ferramenta Preenchimento interativo

- O **Preenchimento interativo** permite criar um preenchimento gradiente e aplicar alterações a ele em tempo real.
- O **preenchimento de malha** permite manipular uma grade de malha para controlar as cores e misturas de um preenchimento gradiente personalizado.

Para obter mais informações, consulte “Preencher objetos” na Ajuda.

Adicionar transparência

É possível aplicar transparência para criar uma renderização realista de objetos como água e vidro. Ao adicionar um efeito de transparência a um objeto, tudo que estiver atrás do objeto aparece através dele.



*O objeto à esquerda recebeu um efeito de transparência para criar a ilusão de água, e o da direita, para criar a ilusão de vidro. A ferramenta **Sombreamento** foi usada para intensificar o efeito nos dois objetos.*

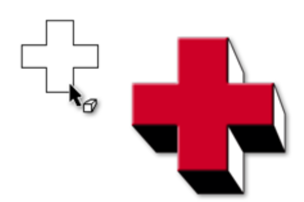
É possível ajustar a medida de transparência para determinar a opacidade do objeto. Um objeto totalmente opaco tampa totalmente tudo que houver atrás dele, ao passo que um objeto totalmente transparente fica invisível.

Para aplicar transparência a um objeto, há diversas opções. É possível usar a ferramenta **Transparência interativa** para aplicar um preenchimento de transparência, ou então usar um efeito de lente de transparência. Além disso, é possível controlar a forma como a transparência é misturada ao objeto, e também é possível copiar transparências de um objeto para outro. É possível ainda especificar se a transparência será aplicada ao preenchimento, ao contorno do objeto ou a ambos.

Adicionar efeitos

O CorelDRAW oferece diversas ferramentas que podem ser usadas para adicionar efeitos tridimensionais aos objetos.

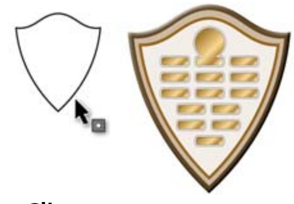
- **Extrusões**



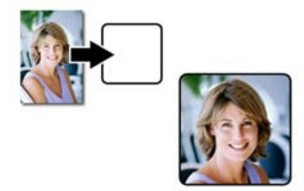
- **Sombreamentos**



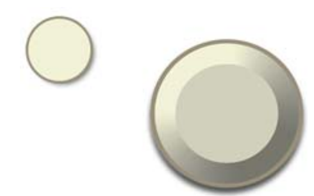
- **Contornos**



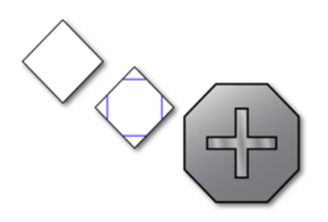
- **PowerClips**



- **Chanfraduras**



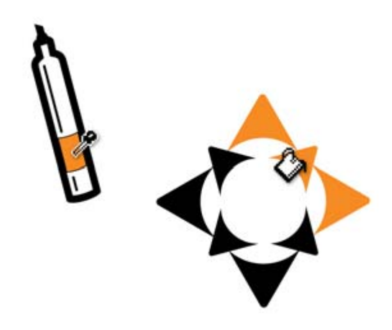
- **Chanfros**



Reutilizar cores e objetos

Para economizar tempo e manter a uniformidade da aparência do documento, é possível reaproveitar cores e objetos.

É possível fazer amostragens de cores de qualquer local do documento e copiar a cor para outro objeto.

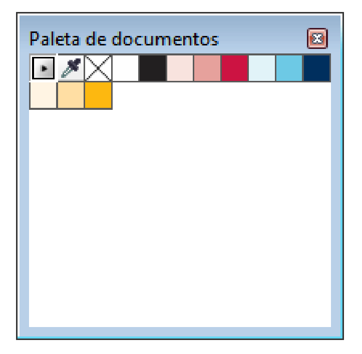


A cor laranja é copiada da imagem gráfica à esquerda e aplicada à da direita.

Para criar amostras de cores, clique na ferramenta **Conta-gotas de cor** e clique na cor. A ferramenta **Conta-gotas de cor** alterna automaticamente para o modo **Lata de tinta** (ilustrado por um ícone de lata de tinta). Para aplicar a cor, aponte para um objeto e clique.

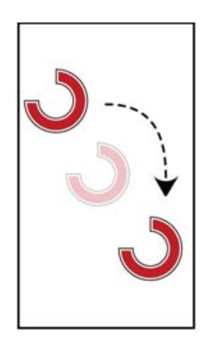
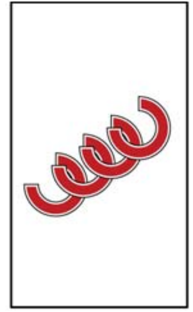
Ao adicionar uma cor ao documento, a cor é adicionada à paleta do **Documento**, que abre ao criar um novo documento ou abrir um documento existente. As cores são adicionadas à paleta do **Documento** ao adicionar uma cor de uma das bibliotecas de cores, ao fazer uma amostra de uma cor de outro documento ou

outro aplicativo e ao aplicar preenchimentos aos objetos.



*A paleta do **Documento** é atualizada automaticamente, conforme as cores são adicionadas ao documento. Essa paleta pode ser usada para criar um esquema de cores para o projeto.*

Para copiar e reutilizar objetos dos documentos, é possível copiar e colar os objetos ou duplicá-los. Pelo primeiro método, você pode copiar um objeto para a Área de transferência e, em seguida, colar o objeto em qualquer lugar do documento. Usando o segundo método, você pode criar rapidamente várias duplicatas do objeto e colocá-las no documento.

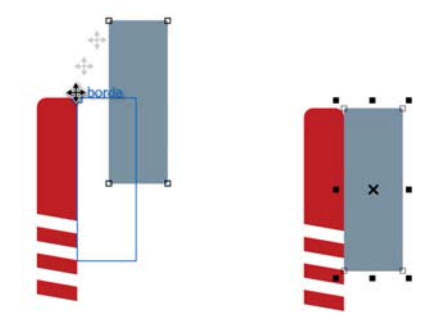
Esquerda: O objeto foi copiado e colado. Direita: O objeto foi duplicado.

Para criar uma cópia de um objeto, clique em **Editar** ▸ **Copiar**. Para criar uma série de duplicatas, clique em **Editar** ▸ **Duplicar**.

Posicionar objetos

O CorelDRAW oferece diversas ferramentas para posicionar e alinhar os objetos na página. É possível usar essas ferramentas para evitar pequenos espaços ou erros de alinhamento que não aparecem na tela, mas podem ser notados após a impressão.

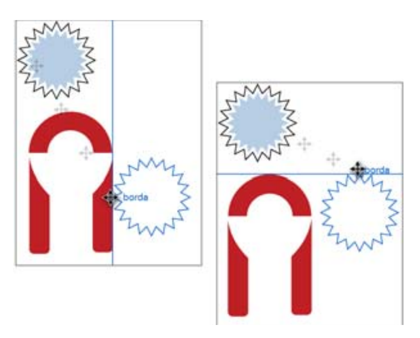
O alinhamento pode ser usado para alinhar um objeto a outro objeto do documento. Quando o alinhamento está ativado, aparecem pontos de alinhamento em vários locais de um objeto, como cantos, bordas ou o centro.



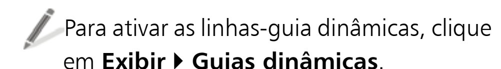
Esquerda: O retângulo azul é arrastado para baixo, para ficar alinhado ao vermelho. Direita: Os dois objetos estão alinhados.

Para ativar o alinhamento de objetos, clique em **Exibir** ▸ **Configurar** ▸ **Configuração de Alinhar pelos objetos**.

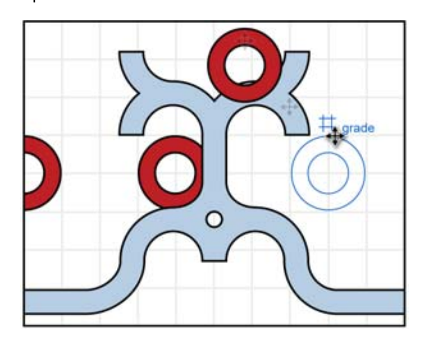
Se desejar alinhar um objeto a outro, mas não desejar alinhar diretamente ao objeto, use as guias dinâmicas. As guias dinâmicas são guias temporárias baseadas nos seguintes pontos de alinhamento de um objeto: centro, nó, quadrante ou linha de base do texto. É possível arrastar o objeto ao longo da guia dinâmica. A distância do objeto base é medida conforme o objeto é movimentado.



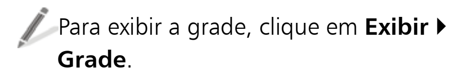
Esquerda: Uma guia dinâmica vertical é usada para alinhar os objetos. Direita: Uma guia dinâmica horizontal é usada para alinhar os objetos.


Para ativar as linhas-guia dinâmicas, clique em **Exibir ▸ Guias dinâmicas**.

Também é possível usar uma grade para alinhar objetos na janela do documento. Uma grade é uma série de linhas intersecionais nas quais cada quadrado pequeno funciona como ponto de alinhamento. É possível reduzir o tamanho desses quadrados para obter um alinhamento mais preciso do documento.



É possível colocar objetos na página do documento, alinhando-os com uma grade.


Para exibir a grade, clique em **Exibir ▸ Grade**.

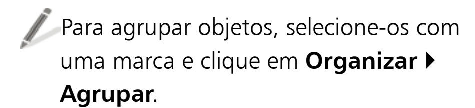
Agrupar e combinar objetos

À medida que os objetos são adicionados ao documento, pode ficar cada vez mais difícil selecionar e mover um objeto específico.

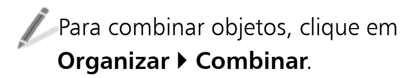
Poderá ser necessário alterar um grupo de objetos ou movê-lo sem alterar a posição relativa entre eles. O CorelDRAW permite agrupar objetos para gerenciá-los com mais facilidade. Ao agrupar objetos, cada objeto conserva suas propriedades individuais. Ao fim do trabalho com o grupo de objetos, é possível desagrupar os objetos para trabalhar com eles individualmente.

As três imagens de cadeira estão selecionadas em grupo.


Para agrupar objetos, selecione-os com uma marca e clique em **Organizar ▸ Agrupar**.

Ao combinar dois ou mais objetos, é possível criar um objeto curvo único, que tenha os atributos de preenchimento e contorno do último objeto selecionado. É possível atualizar esse objeto curvo sempre que necessário. Além disso, é possível combinar objetos como forma de criar objetos com lacunas.


Para combinar objetos, clique em **Organizar ▸ Combinar**.

Para obter mais informações, consulte “Combinar objetos” na Ajuda.

Organizar objetos

Quanto mais objetos são adicionados ao documento, mais difícil fica localizar objetos específicos. Para organizar os objetos, é possível adicionar camadas ao documento. Com as camadas, fica mais fácil exibir e trabalhar com vários objetos ao mesmo tempo.

A janela de encaixe **Gerenciador de objetos** permite adicionar, mover e excluir camadas do

documento. É possível definir camadas antes de começar a trabalhar com o documento, ou então ir adicionando-as conforme necessário, e depois mover os objetos existentes para as camadas recém-adicionadas.

Para abrir a janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, clique em **Ferramentas ▸ Gerenciador de objetos**.



*A janela de encaixe **Gerenciador de objetos** permite selecionar e modificar as camadas da página.*

Para obter mais informações sobre as camadas, consulte "Trabalhar com camadas" na Ajuda.

Trabalhar com páginas

Conforme o resultado desejado, você pode personalizar a aparência das páginas, especificando diversos layouts de página, como folheto, cartão expositor ou brochura. Também é possível alternar a orientação da página entre retrato e paisagem, e ainda criar um tamanho de página personalizado.





Esquerda: Orientação de retrato. Direita: Orientação de paisagem.

Para configurar o tamanho da página, clique em **Layout ▸ Configurar página**. É possível selecionar uma da opções de uma extensa lista de tamanhos de página, como ofício, cartão de visita e diversos tamanhos de envelope.

É possível especificar um fundo para as páginas. O fundo é formado por uma única cor ou por um bitmap, colocado lado a lado em ladrilho para cobrir o tamanho da página.





Esquerda: Página com fundo vermelho contínuo. Direita: Página com fundo de bitmap em ladrilho.



Para adicionar um fundo à página, clique em **Layout ▸ Fundo da página**.

Compartilhar seu trabalho

Para compartilhar seu documento acabado com outras pessoas, você pode imprimir uma cópia em uma impressora pessoal. Ou então, para obter um resultado de alta qualidade, como placas ou envelopamento de veículos, você pode enviar o documento para uma impressora comercial. Você também pode exportar o trabalho para um formato de arquivo diferente, como Adobe® PDF (Portable Document Format) ou AI (Adobe® Illustrator®).

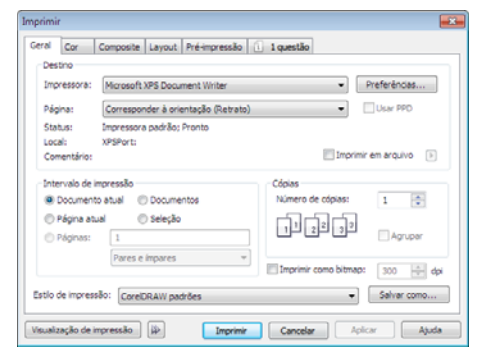
Se o documento tiver várias camadas e você não desejar imprimir todas, é possível especificar quais camadas devem ser impressas. Certifique-se de que as camadas a serem impressas estejam visíveis e ativadas

para impressão na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**.



Neste exemplo, os objetos da Camada 2 estão visíveis na janela do documento e estão ativados para impressão. Os objetos da Camada 1 estão visíveis, mas não aparecerão na cópia impressa do documento.

Para imprimir em uma impressora pessoal, clique em **Arquivo ▸ Imprimir**. Na caixa de diálogo **Imprimir**, escolha uma impressora na caixa de listagem **Impressora** e escolha uma opção de intervalo de impressão.



*A caixa de diálogo **Imprimir** permite configurar as preferências de impressão do documento.*

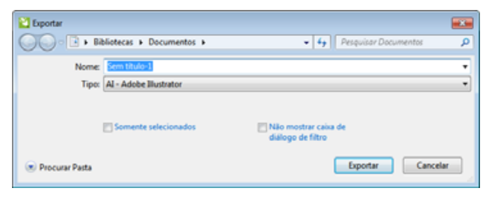
É possível visualizar o trabalho antes de imprimir, para assegurar que todo o conteúdo terá a aparência desejada.

Para visualizar um trabalho de impressão, clique em **Arquivo ▸ Visualização de impressão**.

Se estiver usando serviços de impressão, é necessário verificar se o documento atende aos critérios do fornecedor do serviço. Consulte o fornecedor do serviço de impressão se não tiver essa informação, para saber quais opções podem ser habilitadas no documento.

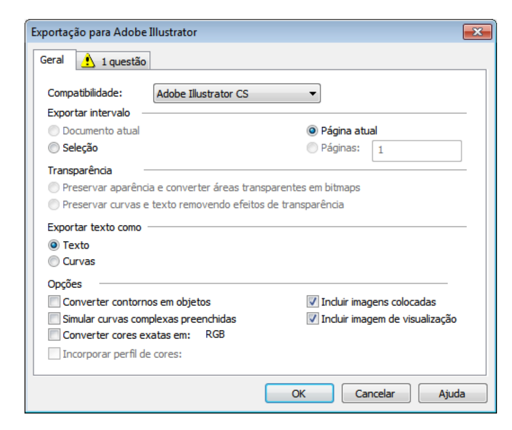
Para preparar um trabalho de impressão para um fornecedor de serviço de impressão, clique em **Arquivo ▸ Coletar para saída**. Siga as instruções do assistente **Coletar para saída**.

Para exportar o trabalho para outro formato de arquivo, clique em **Arquivo ▸ Exportar** e escolha um formato de arquivo.



*Caixa de diálogo **Exportar***

Conforme o formato de arquivo escolhido ao exportar um arquivo, é possível definir outras opções. Por exemplo, com o formato de arquivo AI (Adobe Illustrator), é possível escolher uma versão específica do Adobe Illustrator na caixa de diálogo **Exportar**.



É possível definir opções de exportação para arquivos do Adobe Illustrator.

Ao salvar o trabalho como arquivo do PDF, é possível usar as predefinições de PDF, que otimizam o arquivo para vários tipos de saída, como distribuição de documento, pré-impressão e a Web.

Para salvar o trabalho como arquivo PDF, clique em **Arquivo ▸ Exportar**. Escolha **PDF - Adobe Portable Document Format** na caixa de listagem **Salvar como tipo**.

Configurar preferências

É possível configurar muitas diferentes preferências no CorelDRAW para personalizar diversos recursos. A tabela a seguir apresenta e descreve três exemplos de preferências.

Preferência	**Descrição**	**Como configurar**
Unidade de medida	A unidade de medida selecionada para as réguas horizontal e vertical, como polegadas, pixels ou pontos	Clique em **Exibir ▸ Configurar ▸ Configurar grade e régua** e clique em **Réguas**. Na área **Unidades**, escolha uma unidade de medida para as réguas horizontal e vertical.
Fazer cópia de segurança de arquivos	O local de pasta para salvar cópia de segurança de arquivos e quaisquer configurações de cópia de segurança automática	Clique em **Ferramentas ▸ Opções**. Na lista de categorias **Área de trabalho** e clique em **Salvar** para acessar as configurações do arquivo de cópia de segurança.
Distância de duplicata de deslocamento	A distância entre um objeto original e os objetos duplicados	Clique em **Exibir ▸ Configurar ▸ Configurar grade e régua** e clique em **Réguas**. Digite um valor na caixa **Deslocamento**.

Capítulo 5: Noções básicas do Corel PHOTO-PAINT

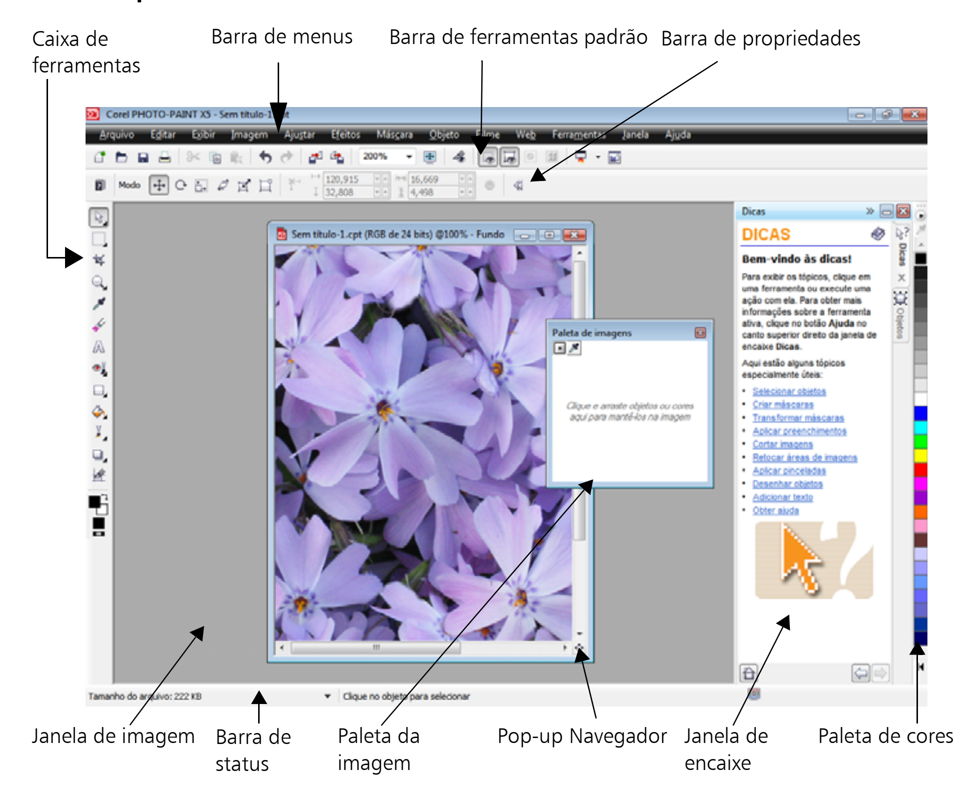
Capítulo 5: Noções básicas do Corel PHOTO-PAINT

Este capítulo apresenta a área de trabalho do Corel® PHOTO-PAINT™ e fornece uma visão geral das tarefas básicas, como importar imagens do digitalizador ou câmera digital, ajustar seus tamanhos e resoluções e retocá-las para corrigir problemas comuns. Tópicos adicionais incluem o uso de máscaras, objetos e lentes na edição de imagens, além do compartilhamento de trabalho por meio da exportação em diferentes formatos de arquivo ou pelo uso do CorelDRAW® ConceptShare™. À medida que você aprender a usar o Corel PHOTO-PAINT, este capítulo ajudará a identificar tarefas e recursos que você poderá explorar melhor na Ajuda.

Visão geral da área de trabalho

A área de trabalho do Corel PHOTO-PAINT fornece uma ampla variedade de ferramentas e comandos para exibir e editar imagens. Esta seção descreve a janela do aplicativo e a caixa de ferramentas.

Janela do aplicativo



A lista a seguir descreve os principais componentes da janela do aplicativo Corel PHOTO-PAINT.

- A **caixa de ferramentas** contém ferramentas de edição, criação e exibição de imagens, além da área de controle de cores, que permite escolher cores e preenchimentos.
- A **barra de menus** contém menus suspensos com os comandos relacionados.
- A **barra de ferramentas padrão** contém atalhos para menus e comandos básicos, como abrir, salvar e imprimir. As barras de ferramentas adicionais contêm atalhos para tarefas mais específicas.

Para acessar uma barra de ferramentas, clique em **Janela ▸ Barras de ferramentas** e no nome de uma barra de ferramentas.

- A **barra de propriedades** contém controles que mudam de acordo com a ferramenta ativa. Por exemplo, quando você usa a ferramenta **Zoom**, a barra de propriedades muda para exibir os controles para a aplicação de zoom.
- A **janela de imagem** é a área na qual aparece a imagem ativa.
- A **barra de status** exibe informações sobre a imagem e a ferramenta ativas, a memória disponível no computador e o status da prova de cores. A barra de status também exibe dicas relacionadas à ferramenta ativa.
- A **Paleta da imagem** permite controlar as cores usadas em uma imagem.
- O botão pop-up **Navegador** permite encontrar uma área específica da janela de imagem e focar nela. Esse recurso fica disponível somente quando a imagem inteira é muito grande para ser exibida toda de uma vez.
- Uma **janela de encaixe** permite acessar comandos adicionais e informações sobre a imagem. É possível manter as janelas de encaixe abertas enquanto se trabalha com uma imagem. Elas também podem ser anexadas (encaixadas) a um dos lados da janela do aplicativo ou ficar flutuantes (desencaixadas) para que sejam movidas para qualquer lugar em que forem necessárias durante o trabalho. Também podem ser minimizadas para economizar espaço na tela.

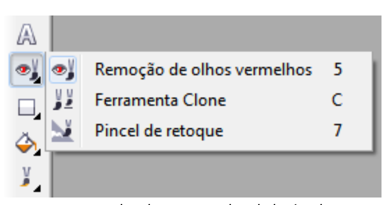
Para abrir uma janela de encaixe, clique em **Janela ▸ Janelas de encaixe** e em uma janela de encaixe**.**

- Uma **paleta de cores** é uma coleção de amostras de cores. Para alterar as cores de primeiro plano e de preenchimento, use a paleta de cores padrão, que aparece à direita da janela do aplicativo.

Para acessar paletas de cores adicionais, clique em **Janela ▸ Paletas de cores** e em uma paleta de cores.

Caixa de ferramentas

A caixa de ferramentas contém ferramentas de edição, criação e exibição de imagens. Algumas ferramentas pertencem aos menus desdobráveis, que são grupos de ferramentas relacionadas. Uma pequena seta no canto inferior direito de um botão da caixa de ferramentas indica que a ferramenta pertence a um menu desdobrável. A ferramenta usada por último no menu desdobrável aparece no botão. Você pode acessar as ferramentas de um menu desdobrável clicando na seta de menu desdobrável.



Exemplo de menu desdobrável

A seção a seguir descreve resumidamente as ferramentas localizadas na caixa de ferramentas.

Ferramentas Seleção



A ferramenta **Seleção de objeto** permite selecionar, posicionar e transformar objetos.



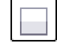


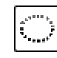
A ferramenta **Transformação da máscara** permite posicionar, dimensionar e girar áreas editáveis.





Ferramentas de Máscara

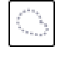




As ferramentas **Máscara de retângulo** e **Máscara de elipse** permitem definir áreas editáveis retangulares e elípticas.







A ferramenta **Máscara à mão livre** permite definir áreas editáveis com forma irregular ou poligonal.





A ferramenta **Máscara de laço** permite definir áreas editáveis que têm forma irregular e são rodeadas por pixels de cores semelhantes.







A ferramenta **Máscara magnética** permite posicionar uma moldura de máscara ao longo da borda de um elemento da imagem. A borda é indicada por um contorno cuja cor contrasta com a área ao redor.






A ferramenta **Máscara de varinha mágica** permite definir áreas editáveis com forma irregular. Os pixels adjacentes ao primeiro pixel clicado, e que também sejam semelhantes no que se refere à cor dele, são incluídos na área editável.






A ferramenta **Máscara de pincel** permite definir uma área editável pintando-a com um pincel.



Ferramenta Cortar



A ferramenta **Cortar** permite remover áreas indesejadas e endireitar imagens tortas.




Ferramenta Zoom



A ferramenta **Zoom** permite alterar o nível de ampliação na janela de imagem.





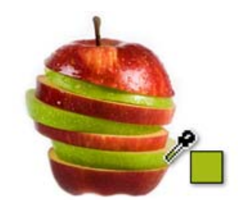

A ferramenta **Enquadramento** permite arrastar áreas de uma imagem para a exibição quando a imagem é maior do que a janela de imagem.




Ferramenta Conta-gotas



A ferramenta **Conta-gotas** permite tirar amostras de cores de uma imagem.



Ferramenta Borracha



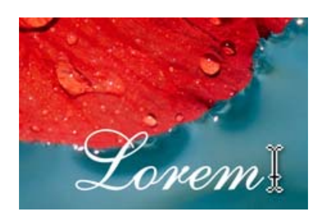
A ferramenta **Borracha** permite apagar áreas de um objeto ou imagem para revelar o objeto ou o fundo encoberto.



Ferramenta Texto



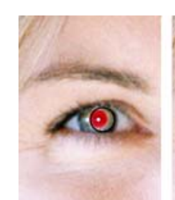
A ferramenta **Texto** permite adicionar texto à imagem e editar os objetos de texto existentes.



Ferramentas de Retoque

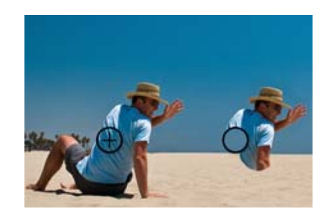


A ferramenta **Remoção de olhos vermelhos** permite remover o efeito de olhos vermelhos dos olhos das pessoas em fotos.






A ferramenta **Clone** permite duplicar parte de uma imagem e aplicá-la a outra parte da mesma imagem ou a outra imagem.

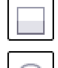




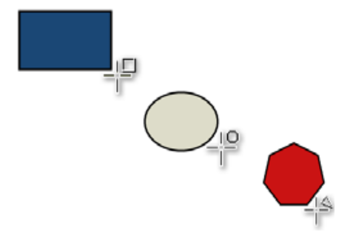
A ferramenta **Pincel de retoque** permite remover imperfeições, como rasgos, marcas de riscos e rugas de uma imagem por meio da mistura de suas texturas e cores.

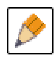


Ferramentas de Forma



As ferramentas **Retângulo**, **Elipse** e **Polígono** permitem desenhar retângulos, quadrados, elipses, círculos e polígonos.



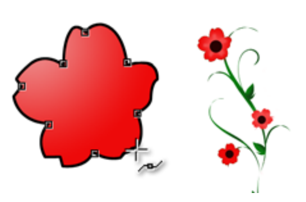


A ferramenta **Linha** permite desenhar segmentos em linha reta separados ou unidos utilizando a cor do primeiro plano.





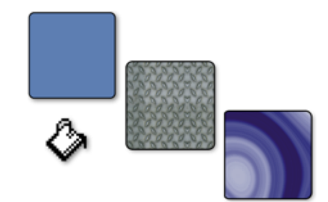
A ferramenta **Caminho** permite criar e editar caminhos.



Ferramentas de Preenchimento

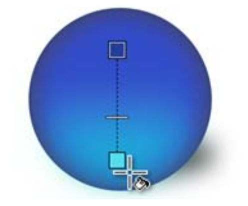


A ferramenta **Preenchimento** permite preencher áreas com um dos quatro tipos de preenchimento: uniforme, gradiente, bitmap ou textura.





A ferramenta **Preenchimento interativo** permite aplicar um preenchimento a uma imagem inteira, objeto ou seleção e ajustá-lo diretamente na janela de imagem.



Ferramentas de Pincel



A ferramenta **Pintura** permite pintar uma imagem utilizando a cor do primeiro plano.





A ferramenta **Efeito** permite corrigir a cor e o tom.





A ferramenta **Espalhador de imagens** permite carregar uma ou mais imagens e aplicá-las repetidamente em sequência enquanto você pinta.



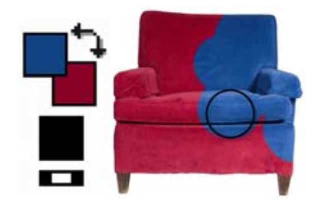


A ferramenta **Desfazer pincel** permite restaurar as áreas de uma imagem para a aparência anterior à última pincelada.

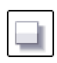




A ferramenta **Substituir cor do pincel** permite substituir a cor de primeiro plano na imagem pela cor de fundo.



Ferramentas Interativas e de Transparência

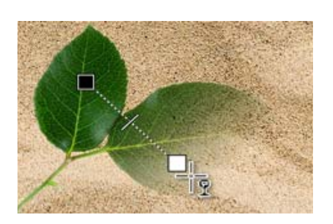


A ferramenta **Sombreamento** permite adicionar sombras a objetos.



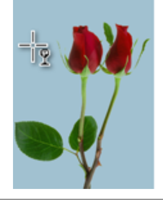


A ferramenta **Transparência do objeto** permite fazer as cores de um objeto dissolverem-se gradualmente aproximando-se da cor do fundo da imagem.





A ferramenta **Transparência de cor** permite tornar transparentes pixels específicos em um objeto, com base no valor de cor desses pixels.







A ferramenta **Pincel de transparência do objeto** permite pincelar áreas de um objeto para torná-las mais transparentes.



Ferramenta Fatiamento de imagem

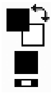


A ferramenta **Fatiamento de imagem** permite recortar uma imagem grande em seções menores para serem usadas na Web.



Área de controle de cores

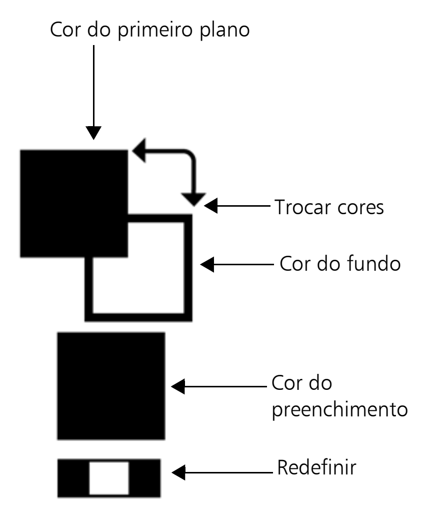
A **cor do primeiro plano** é aquela que você aplica a uma imagem ou texto utilizando as ferramentas de pincel. A **cor do fundo** é aquela que aparece quando você apaga partes do fundo ou aumenta o tamanho do papel. A **cor do preenchimento** é aquela que você aplica utilizando as ferramentas de forma e preenchimento.



As setas **Trocar cores** permitem alternar as cores do primeiro plano e do fundo.

É possível alterar a cor do primeiro plano, do fundo ou de preenchimento clicando duas vezes na respectiva amostra de cor.

O ícone **Redefinir** permite retornar às cores padrão: preto, como cores de primeiro plano e de preenchimento, branco, como cor de fundo.



Para obter mais informações sobre os componentes da área de trabalho, consulte "Tour pela área de trabalho do Corel PHOTO-PAINT" na Ajuda do Corel PHOTO-PAINT.

Adquirir imagens

Para obter as fotos da câmera digital, conecte a câmera ou o leitor do cartão de mídia ao computador e use um dos métodos a seguir:

- Se a câmera digital ou o leitor de cartão aparecer como uma unidade no computador, você pode copiar as imagens diretamente em uma pasta no disco rígido e depois abri-las no Corel PHOTO-PAINT.
- Carregue as imagens diretamente no Corel PHOTO-PAINT utilizando o Windows Image Acquisition (WIA) ou o driver TWAIN da câmera digital. WIA é uma interface e um driver padrão para o carregamento de imagens a partir de dispositivos periféricos, como digitalizadores e câmeras digitais.
- Use o software fornecido com a câmera digital para salvar as imagens no computador e depois abra-as no Corel PHOTO-PAINT. Para obter mais informações, consulte a documentação fornecida com a câmera.

Você pode digitalizar imagens e páginas no Corel PHOTO-PAINT utilizando WIA, o driver TWAIN ou o software do digitalizador. Algumas vezes, as imagens digitalizadas apresentam linhas, moiré (um padrão ondulado) ou ruído (efeito pontilhado). Remova esses defeitos utilizando filtros de efeitos especiais. Para obter mais informações, consulte “Retocar” na página 60.

Para obter mais informações, consulte “Adquirir imagens de digitalizadores e câmeras digitais” na Ajuda.

Cortar e girar

Cortar permite remover áreas indesejadas das imagens para melhorar sua composição.

Para cortar uma imagem, clique na ferramenta **Cortar** na caixa de ferramentas e arraste na janela de imagem.



A área selecionada indica a parte da imagem que será mantida. A área fora da seleção será cortada.

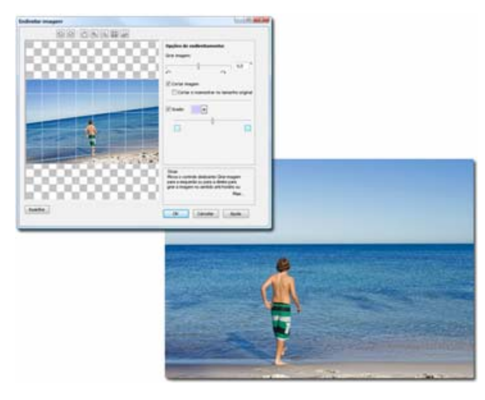
Geralmente, é preciso girar a imagem para alterar sua orientação para retrato ou paisagem.

Para girar uma imagem, clique em **Imagem ▸ Girar** e em um comando de menu.



Topo: Imagem selecionada para rotação. Parte inferior: Imagem girada.

Se for preciso endireitar fotos que foram tiradas ou digitalizadas em um ângulo, use a caixa de diálogo **Endireitar imagem** (**Ajustar ▸ Endireitar imagem**).



*Topo: A caixa de diálogo **Endireitar imagem** exibe uma imagem torta. Parte inferior: Imagem endireitada.*

Alterar o tamanho e a resolução de imagens

Geralmente, o termo "tamanho da imagem" refere-se às dimensões em pixel, isto é, à altura e largura da imagem expressas em pixels. A resolução da imagem refere-se ao número de pixels por polegada (ppi) dentro de uma imagem. A medida em pixels por polegada corresponde a pontos por polegada (dpi) no que diz respeito à impressão ou digitalização. Observe que o tamanho da imagem em pixels é diferente do tamanho do arquivo, que se mede em kilobytes (kB), megabytes (MB) ou gigabytes (GB).

A resolução da imagem determina o nível de nitidez e detalhes de uma imagem quando ela é exibida em um monitor ou impressa. A resolução escolhida depende da forma da saída da imagem. Normalmente, as imagens criadas para serem exibidas em monitores de computador ou na Web são de 96 ou 72 dpi. Aquelas destinadas à impressão em impressoras de mesa geralmente são de 150 dpi, enquanto as impressas profissionalmente são normalmente de 300 dpi ou mais.



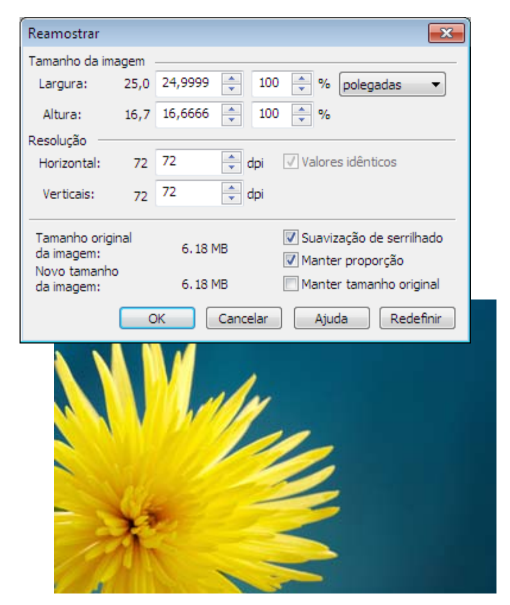

Resolução de 72 dpi (esquerda) e 300 dpi (direita)

O tamanho da imagem (dimensões em pixel) e a resolução determinam a quantidade de dados da imagem em um arquivo. Quanto mais pixels contiver uma imagem, maior será a sua qualidade. Entretanto, uma imagem maior produz um arquivo maior. Normalmente, é preciso ajustar o tamanho ou a resolução da imagem para otimizar sua qualidade ao mesmo tempo que se mantém gerenciável o tamanho do arquivo.

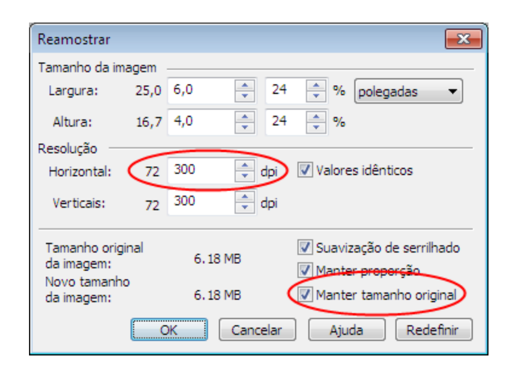
Aumentar a resolução da imagem para impressão

Imagens destinadas à impressão precisam ter uma resolução mais alta. Para preparar uma foto tirada com uma câmera digital para impressão, é preciso manter o tamanho original da imagem e aumentar a resolução para pelo menos 300 dpi. Esse método diminui a largura e a altura da imagem, mas cria um melhor resultado de impressão. Se preferir, especifique uma largura e uma altura menores, o que aumentará automaticamente os valores da resolução.

Você pode aumentar a resolução da imagem na caixa de diálogo **Reamostrar** (**Imagem ▸ Reamostrar**).



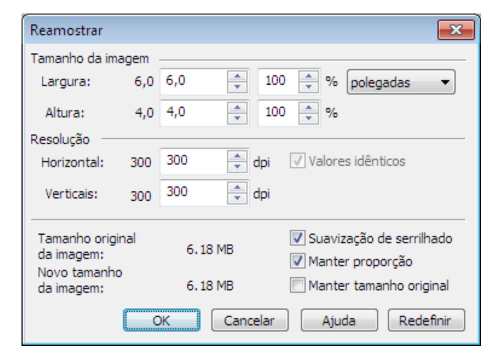
*A caixa de diálogo **Reamostrar** (parte superior) mostra que a foto (parte inferior) tem uma resolução de 72 dpi, que é muito baixa para impressão.*

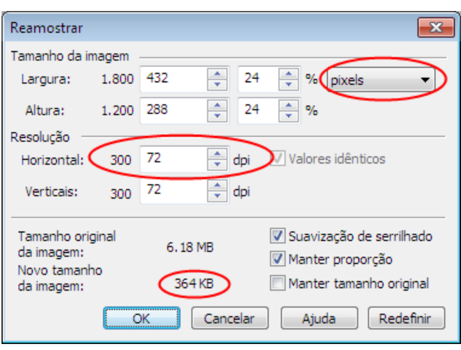


*Para aumentar a resolução da imagem para impressão, a caixa de seleção **Manter tamanho original** é ativada primeiro. Em seguida, a resolução é aumentada para 300 dpi e a largura e a altura da imagem são ajustadas automaticamente.*

Reduzir o tamanho do arquivo e as dimensões da imagem

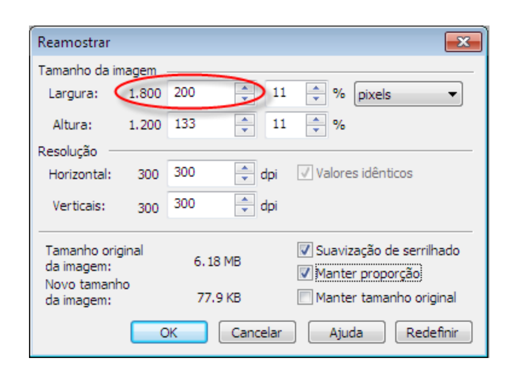
Para usar uma imagem em uma página da Web, é preciso reduzir seu tamanho do arquivo. Isso pode ser feito por meio da reamostragem, um processo que altera a resolução da imagem. Reamostrar (também chamada de reduzir a resolução ou aumentar a resolução) normalmente causa uma desfocagem, mas você pode neutralizar esse efeito aplicando o filtro **Desfocar máscara** (**Efeitos ▸ Aguçar ▸ Desfocar máscara**) na imagem reamostrada.





*Topo: A caixa de diálogo **Reamostrar** mostra que a foto não está adequada para uso na Web. Parte inferior: Para preparar a foto para a Web, a unidade de medida é alterada para pixels. Em seguida, a resolução da imagem é diminuída para 72 dpi, o que diminui automaticamente a largura e a altura da imagem, juntamente com o tamanho do arquivo.*

A foto para a Web pode exigir largura e altura específicas em pixels. Especifique as dimensões exatas necessárias na caixa de diálogo **Reamostrar**. Quando você especifica essas configurações, a resolução da imagem e o tamanho do arquivo são ajustados automaticamente.



*Neste exemplo, a largura da foto foi diminuída de 1800 pixels para 200. A altura dela será diminuída automaticamente proporcionalmente à largura porque a caixa de seleção **Manter proporção** está ativada.*

Dicas para redimensionar imagens

- Evite aumentar o tamanho das imagens em mais de 125%. Caso contrário, elas poderão parecer esticadas e como se estivessem em pixels.
- Redimensione uma imagem depois de retocá-la e corrigi-la.
- Redimensione uma imagem depois de cortar as áreas indesejadas. Diminuir o tamanho da imagem depois de cortá-la garante que ela apresente o máximo de informações úteis possível.
- O tamanho da imagem na tela depende da altura e largura em pixels da imagem, do nível de zoom e das configurações do monitor. Consequentemente, uma imagem exibida no monitor pode ser diferente em tamanho de uma versão impressa.

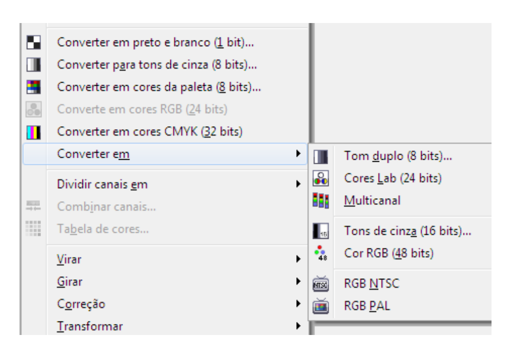
Para obter mais informações sobre como alterar o tamanho e a resolução de imagens, consulte “Alterar dimensões e resolução da imagem e tamanho do papel” na Ajuda.

Alterar modos de cor

O modo de cor define o número e o tipo de cores que compõem uma imagem. Preto-e-branco, tons de cinza, RGB, CMYK e cores da paleta são exemplos de modos de cor. É possível converter imagens em diferentes modos de cor, dependendo da utilização pretendida. Por exemplo, o modo de cor CMYK é recomendado para imagens que serão enviadas para impressão comercial. O RGB é o melhor para fotos na Web e o da paleta é o melhor para imagens GIF.

Sempre que se converte uma imagem, podem se perder informações de cores. Por isso, acabe de editar e salve a imagem antes de convertê-la para um novo modo de cor. Para obter mais informações, consulte “Trabalhar com cor” na Ajuda.


Para converter uma imagem em um modo de cor diferente, clique em **Imagem** e depois em um comando **Converter em**.



*Comandos **Converter em** disponíveis*

Retocar

Com o Corel PHOTO-PAINT, você pode corrigir problemas comuns em fotos digitais e imagens digitalizadas usando ferramentas e filtros de efeitos especiais.

Um problema comum em fotos é o efeito de olho vermelho, que ocorre quando a luz do flash reflete no fundo do olho da pessoa.


Para remover o efeito de olho vermelho, comece aplicando mais zoom ao olho. Em

seguida, clique na ferramenta **Remoção de olhos vermelhos**, ajuste o tamanho do pincel ao tamanho do olho e clique no olho.

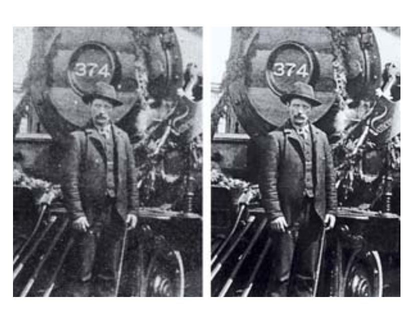


A ferramenta ***Remoção de olhos vermelhos*** *foi utilizada na foto para corrigir o olho direito e selecionar o esquerdo.*

Outro problema comum em imagens são as marcas de poeira e riscos. Remova-as aplicando um filtro na imagem inteira. Se uma imagem tiver um ou mais riscos em uma área específica, crie uma máscara ao redor deles e aplique o filtro nas áreas editáveis.



Para remover marcas de poeira e riscos, clique em **Imagem ▸ Correção ▸ Poeira e risco**.

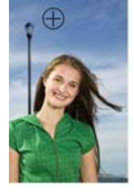


Esquerda: As marcas de poeira reduzem a qualidade da imagem. Direita: As marcas de poeira foram removidas na imagem retocada.

Se o risco ou a mancha for razoavelmente grande ou estiver em uma área com cores e texturas variadas (como as folhas de uma árvore), a clonagem de áreas da imagem produz melhores resultados. Ao clonar, você copia pixels de uma área da imagem para outra.



Para clonar áreas da imagem, clique na ferramenta **Clone** e escolha **Clone** no selecionador de **Categoria de pincel: tipo de clone** na barra de propriedades. Em seguida, clique para definir um ponto de origem e arraste para onde deseja aplicar os pixels a partir desse ponto de origem. Para redefinir o ponto de origem, clique com o botão direito do mouse na área que deseja clonar.







Esquerda: O ponto de origem está definido para clonar áreas do céu. Meio: As áreas clonadas do céu são copiadas na parte superior da foto. Direita: Imagem retocada.

Se você usar um pincel de borda suave e um valor de transparência maior, as áreas clonadas vão se misturar perfeitamente na imagem.

As fotos de câmeras digitais podem, com frequência, conter pontilhados de cores aleatórias, que são chamados coletivamente de "ruído". Esses pontilhados são causados por condições de iluminação inadequadas ou limitações do sensor da câmera. Remova ruídos das fotos digitais ou das imagens digitalizadas, clicando em **Efeitos ▸ Ruído ▸ Remover ruído**.

Para remover ruídos e artefatos em fotos no formato JPEG, clique em **Efeitos ▸ Desfocar ▸ Desfocagem inteligente**.



Esquerda: O ruído aparece como cores manchadas e interfere na limpidez da foto. Direita: O ruído foi removido para revelar uma imagem mais límpida.

Além do ruído, as imagens digitalizadas podem conter linhas ou moiré (um padrão ondulado).

Para remover linhas de uma imagem digitalizada, clique em **Imagem ▸ Transformar ▸ Desentrelaçar**.

Para remover um moiré, clique em **Efeitos ▸ Ruído ▸ Remover moiré.**



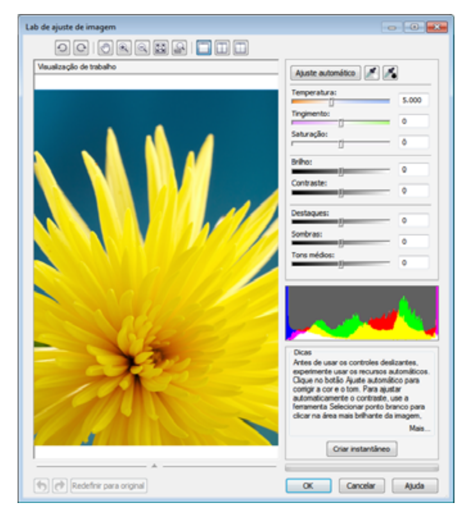


Esquerda: A imagem contém moiré, que aparece como uma grade ondulada de linhas descoloridas. Direita: O moiré foi removido.

Para obter mais informações, consulte "Retocar" na Ajuda.

Ajustar cor e tom

Quando for preciso ajustar a cor e o tom das fotos, o Lab de ajuste de imagem (**Ajustar ▸ Lab de ajuste de imagem)** deve ser sua primeira parada. Ele permite aumentar o brilho ou escurecer uma foto, melhorar o contraste, revelar detalhes da imagem e corrigir cores desbotadas. Faça um teste com diferentes configurações e capture em instantâneos para que possa comparar as diferentes versões e escolher o melhor resultado. Para obter mais informações, consulte "Ajustar cor e tom" na Ajuda.



Lab de ajuste de imagem

Na tabela a seguir, estão descritas e ilustradas algumas correções de cores comuns.

Correção de cor	Antes	Após
Você pode corrigir fotos que possuem uma tonalidade de cor geral, em que a foto aparece estar tingida com uma cor. Observe a tonalidade azul na foto Antes. Ela foi corrigida na foto Após.		
Você pode aumentar a saturação de cor para fotos que apresentem cores esmaecidas. Na foto Antes, as cores estão atenuadas. Na foto Após, a saturação da cor foi aumentada para criar cores mais vívidas.		
Se a foto apresentar sombreamentos escuros que obscurecem as pessoas, você pode aumentar o brilho da foto clareando os sombreamentos. Na foto Antes, os sombreamentos escurecem o gramado e as pessoas. Na foto Após, os sombreamentos foram clareados para deixar as pessoas mais visíveis.		

Trabalhar com máscaras

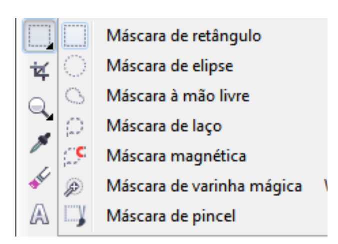
Utiliza-se uma máscara na edição de uma imagem para isolar uma área específica (a área editável) sem afetar a parte remanescente (a área protegida). As áreas editáveis são algumas vezes chamadas de "seleções" em outros aplicativos.





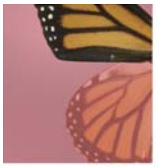
Esquerda: Sobreposição de máscara. Direita: Moldura de máscara.

Você pode definir áreas editáveis utilizando as ferramentas Máscara na caixa de ferramentas.



Ferramentas Máscara

Após definir uma área editável, talvez você deseje ajustar a forma e a posição dela. Para subtrair de uma área editável ou adicionar a ela, acesse os modos de máscara na barra de propriedades quando a ferramenta Máscara estiver ativa.







Esquerda: A área editável inclui uma parte da asa. Meio: A parte remanescente da asa é adicionada à área editável, juntamente com algum fundo azul. Direita: O fundo azul é removido da área editável.

Além disso, você pode ajustar as bordas de uma área editável para que ela se misture suavemente com as áreas protegidas. Para obter mais informações, consulte “Ajustar as bordas de áreas editáveis” na Ajuda.

Você pode inverter uma máscara para que a área protegida passe a ser editável e a área editável fique protegida. Por exemplo, para editar uma foto definida com um fundo simples, o método mais fácil é selecionar o fundo e inverter a máscara, conforme mostrado na ilustração a seguir.





*Esquerda: A ferramenta **Máscara de varinha mágica** é usada para selecionar o fundo. Direita: A máscara é invertida para selecionar a borboleta.*

Para obter mais informações sobre máscaras, consulte “Trabalhar com máscaras” na Ajuda.

Trabalhar com objetos e lentes

Objetos são camadas transparentes que flutuam acima do fundo e se empilham umas sobre as outras. Por exemplo, quando se abre uma foto, ela fica sendo o fundo. Quaisquer objetos novos são empilhados acima do fundo à medida que são criados.

O uso de objetos oferece muitas vantagens. Eles podem ser reposicionados, redimensionados, girados e editados sem afetar outros objetos ou o fundo. Além disso, também é possível colocar um objeto atrás ou na frente de outros objetos e usar os modos de mesclagem para controlar a maneira como um objeto se mistura com outros ou com o fundo atrás dele.







*Esquerda: O modo de **Multiplicar mesclagem** é usado para misturar dois objetos. Direita: Imagem misturada.*

Para criar objetos a partir de pinceladas e formas, clique em **Objeto ▸ Criar ▸ Novo objeto** e pinte ou desenhe na janela de imagem.

Para criar um objeto a partir de uma área editável, clique em **Objeto ▸ Criar ▸ Objeto: copiar seleção**.

Para criar um objeto a partir do fundo, clique em **Objeto ▸ Criar ▸ Do fundo**.



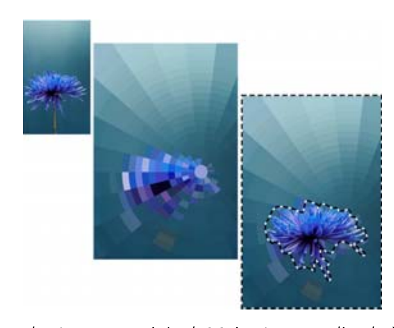


Uma área editável é selecionada e copiada (esquerda) para criar um novo objeto (direita).

As lentes, também conhecidas como "camadas de ajuste", são objetos especiais que permitem visualizar efeitos especiais e ajustes de imagem sem alterar permanentemente os pixels da imagem.

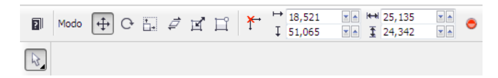
Para criar uma lente que cubra uma imagem inteira ou a área editável de uma máscara, clique em **Objeto ▸ Criar ▸ Nova lente**.

É possível aplicar várias lentes para visualizar o efeito da aplicação de diversos ajustes de imagem.

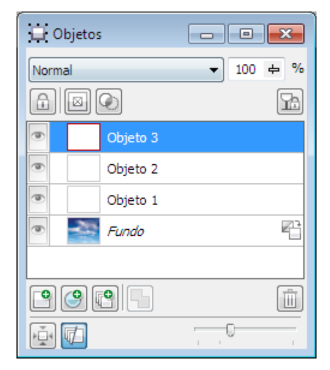


Esquerda: Imagem original. Meio: Lente aplicada à imagem inteira. Direita: Lente aplicada em uma área editável.

A ferramenta **Seleção de objeto** e a janela de encaixe **Objetos** podem ajudar a selecionar, transformar e organizar objetos e lentes em uma imagem.



*Ferramenta **Seleção de objeto** e controles da barra de propriedades*



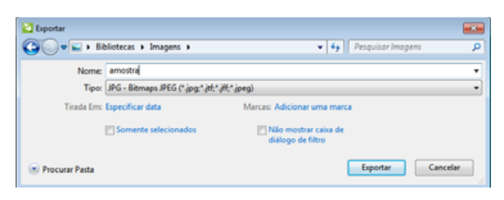
*Janela de encaixe **Objetos***

Compartilhar seu trabalho

Para compartilhar suas imagens com outras pessoas, você pode salvá-las ou exportá-las para outros formatos de arquivo (como TIFF, JPEG ou PDF), imprimi-las ou carregá-las no CorelDRAW ConceptShare.
Independentemente da maneira como pretende usar uma imagem, é recomendável manter uma cópia do arquivo no formato Corel PHOTO-PAINT (CPT). Salvar no formato de arquivo CPT mantém todas as propriedades da imagem: informações sobre objetos, a máscara criada mais recentemente, canais alfa, grades, linhas-guia e cores.

Para alterar o formato de arquivo de uma imagem, salve-a (**Arquivo ▸ Salvar como**) ou exporte-a (**Arquivo ▸ Exportar**) para um formato diferente. Quando você usa o comando **Salvar como**, a imagem aparece na janela de imagem no formato de novo arquivo. Quando você exporta uma imagem, ela permanece aberta na janela de imagem no formato de arquivo original.

Para preparar uma imagem para impressão, salve-a ou exporte-a para o formato de arquivo TIFF. Para preparar uma imagem para a Web, exporte-a para JPEG, PNG ou GIF. Os formatos de arquivo JPEG e PNG são ideais para fotos, que geralmente contêm gradação de cor. O formato GIF é adequado para imagens que contêm cores sólidas.



*Caixa de diálogo **Exportar***

Você também pode salvar rapidamente uma imagem em um arquivo PDF clicando em **Arquivo ▸ Publicar em PDF**. A caixa de diálogo **Publicar em PDF** permite acessar predefinições de PDF que otimizam o arquivo PDF quanto à finalidade de utilização: por exemplo, **Distribuição de documento**, **Pré-impressão** ou **Web**.

O Corel PHOTO-PAINT fornece diversas opções para impressão do seu trabalho. A caixa de diálogo **Imprimir** (**Arquivo ▸ Imprimir)** permite especificar o layout e a escala de um trabalho de impressão, visualizar trabalhos de impressão e definir várias opções de pré-impressão, como imprimir ou não marcas de corte e de registro. Além disso, também é possível exibir um resumo de questões e problemas, juntamente com sugestões para solucioná-los. Para obter mais informações, consulte a seção “Imprimir” na Ajuda.

Com o CorelDRAW ConceptShare (**Arquivo ▸ Publicar imagem no ConceptShare**), você pode publicar uma imagem em um ambiente da Web para compartilhar projetos e ideias com clientes e colegas. Para obter mais informações, consulte "Colaborar" na Ajuda.



*Janela de encaixe **ConceptShare***

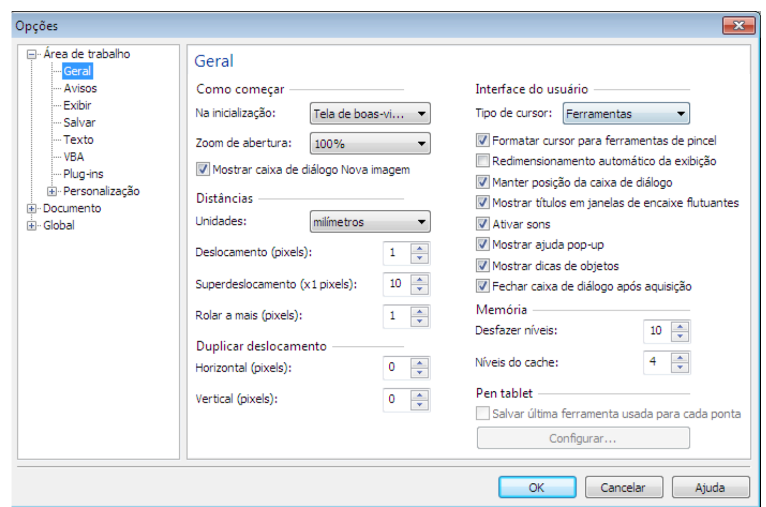
Configurar preferências

No Corel PHOTO-PAINT, você pode alterar as configurações padrão da área de trabalho e outras opções de acordo com suas preferências. Você pode especificar configurações como unidade de medida, tipo de ponteiro e nível padrão de zoom. Além disso, também é possível especificar configurações de salvamento automático ou definir opções de exibição para escolher a cor de caminhos, cor da máscara, linhas-guia e padrões de transparência de grade.

Para configurar as preferências, clique em **Ferramentas ▸ Opções**.

Para restaurar as configurações e as opções padrão da área de trabalho a qualquer momento, reinicie o Corel PHOTO-PAINT com a tecla **F8** pressionada.

Para obter mais informações sobre a configuração de preferências, consulte "Configurar opções" na Ajuda.



*Página **Geral** da caixa de diálogo **Opções***

Parte Três

Trabalhar com cores



Imagem criada por 林柏樺 (Po-Hua Lin)



Capítulo 6: Noções básicas de cores

Capítulo 6: Noções básicas de cores

No CorelDRAW® ou Corel® PHOTO-PAINT™, a escolha de cores é uma parte fundamental do fluxo de trabalho. A cor é um elemento importante do design, pois ajuda a definir um tom ou a transmitir um significado específico.

Este capítulo apresenta os diferentes métodos de escolha e uso de cores no CorelDRAW e no Corel PHOTO-PAINT.

Como as cores são definidas?

A cor está, literalmente, nos olhos de quem vê. A sensação de cor é resultado da resposta do olho humano à luz e da interpretação dessa resposta pelo sistema nervoso.



A percepção de cores depende da resposta do olho à luz.

Esse processo complexo pode ser definido matematicamente por meio do uso de modelos de cores. Os modelos de cores permitem que software aplicativos (como o CorelDRAW e o Corel PHOTO-PAINT) e dispositivos digitais (como computadores, monitores, câmeras digitais e impressoras) armazenem, manipulem e reproduzam precisamente cores.

Os modelos de cores, como Lab, RGB, CMYK e HSB, fornecem uma maneira sistemática de organizar e reproduzir uma ampla gama de cores a partir de um conjunto pequeno de cores primárias. Cada cor é definida numericamente. Os valores numéricos permitem que as cores sejam interpretadas, comunicadas e reproduzidas por uma grande variedade de dispositivos e aplicativos.

Cada modelo de cores possui uma maneira única de definir numericamente as cores.

Lab modelo de cores

O Lab modelo de cores foi desenvolvido pela CIE (Commission Internationale de l'Eclairage). Ao contrário dos modelos de cores RGB e CMYK, o modelo de cores Lab se baseia em como o olho humano percebe a cor, não em como monitores, impressoras, câmeras digitais e outros dispositivos reproduzem cores. Por esse motivo, o Lab é conhecido como um modelo de cores independente de dispositivos. RGB e CMYK são considerados modelos de cores dependentes de dispositivo, pois a mesma cor é exibida de forma diferente quando impressa ou exibida em dispositivos distintos.

No modelo de cores Lab, a faixa (ou gama) de todas as cores visíveis é representada por uma figura com forma de ferradura. Essa figura

normalmente é usada como referência para comparar a gama de cores que outros modelos de cores podem produzir. O Lab também é usado no gerenciamento de cores como referência para converter cores de um espaço de cores em outro.



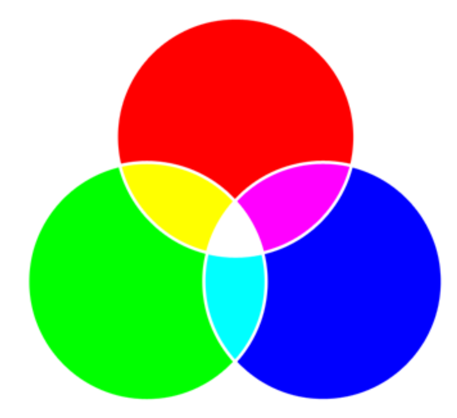
Modelo de cores Lab

Modelo de cores RGB

O modelo de cores RGB usa os componentes vermelho (R), verde (G) e azul (B) para definir a quantidade de luz vermelha, verde e azul em uma determinada cor. Em uma imagem de 24 bits, cada componente é expresso como um número entre 0 e 255. Em uma imagem com taxa de bits mais alta, como uma imagem de 48 bits, o intervalo de valores é maior. A combinação desses componentes define uma cor única.

Em modelos de cores aditivos, como o RGB, a cor é produzida a partir da luz transmitida. O RGB é, portanto, usado em monitores, onde as luzes vermelha, azul e verde são misturadas de várias formas para reproduzir uma ampla variedade de cores. Quando as luzes vermelha, azul e verde são combinadas em suas intensidades máximas, o olho percebe a cor resultante como branco. Em teoria, as cores ainda são vermelho, verde e azul, mas os pixels em um monitor estão muito próximos uns dos outros para o olho diferenciar as três cores. Quando o valor de cada componente for 0, o que significa que há ausência de luz, o olho percebe a cor como preto.

O RGB é o modelo de cores mais usado porque permite armazenar e exibir de uma ampla gama de cores.



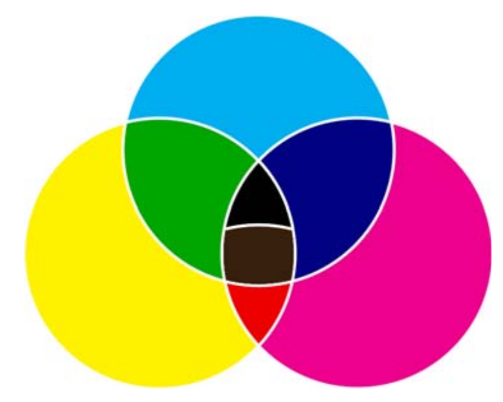
Modelo de cores RGB. Branco é o resultado da combinação das três cores RGB em sua intensidade máxima.

Modelo de cores CMYK

O modelo de cores CMYK, usado em impressão, utiliza os componentes ciano (C), magenta (M), amarelo (Y) e preto (K) para definir as cores. Os valores desses componentes variam de 0 a 100 e representam percentuais.

Em modelos de cores subtrativos, como o CMYK, a cor (ou seja, a tinta) é adicionada a uma superfície, como um papel branco. Em seguida, a cor "subtrai" o brilho da superfície. Quando o valor de cada componente da cor (C, M, Y) for 100, a cor resultante é o preto. Quando o valor de cada componente for 0, nenhuma cor é adicionada à superfície, que, portanto, é revelada — neste caso, o papel branco. O preto (K) é incluído no modelo de

cores para fins de impressão porque a tinta preta é mais neutra e escura que a mistura de quantidades iguais de C, M e Y. A tinta preta produz resultados mais nítidos, especialmente para texto impresso. Além disso, a tinta preta geralmente é mais barata que tintas coloridas.



Modelo de cores CMYK. Preto é o resultado da combinação das três cores CMY em sua intensidade máxima.

Modelo de cores HSB

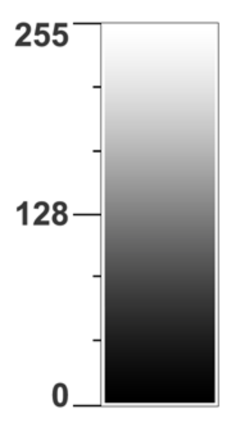
O modelo de cores HSB usa matiz (H), saturação (S) e brilho (B) como componentes para definir as cores. HSB também é conhecido como HSV (com os componentes matiz, saturação e valor). Matiz descreve o pigmento de uma cor e é expresso em graus para representar a localização na roda de cores padrão. Por exemplo, vermelho é 0 grau, amarelo é 60 graus, verde é 120 graus, ciano é 180 graus, azul é 240 graus e magenta é 300 graus. A saturação descreve a vivacidade ou o esmaecimento de uma cor. Os valores de saturação variam de 0 a 100 e representam percentuais (quanto maior o valor, mas vívida a cor). O brilho descreve a quantidade de branco na cor. Como os valores de saturação, os valores de brilho variam de 0 a 100 e representam percentuais (quanto maior o valor, mais brilhante é a cor).



Modelo de cores HSB

Modelo de cores Tons de cinza

O modelo de cores de tons de cinza define a cor usando apenas um componente, a iluminação, que é expresso em valores que variam de 0 a 255 em imagens de 8 bits. O intervalo de valores varia, dependendo da taxa de bits da imagem. Cada cor dos tons de cinza tem valores iguais dos componentes vermelho, verde e azul do modelo de cores RGB.



Modelo de cores Tons de cinza

Escolher um modo de cor

Ao criar um novo documento do CorelDRAW ou uma nova imagem do Corel PHOTO-PAINT, é necessário escolher um modo de cor,

preferivelmente baseado no modelo de cores que corresponda ao destino do projeto. O modo de cor determina as cores que serão usadas no aplicativo. Por exemplo, se você souber que o destino pretendido para o projeto é a Internet, é possível escolher o modo de cor RGB. Escolher o modo de cor correto ao iniciar um projeto permite eliminar parte da adivinhação na escolha de cores. Consequentemente, as cores em seus projetos serão reproduzidas com mais precisão.



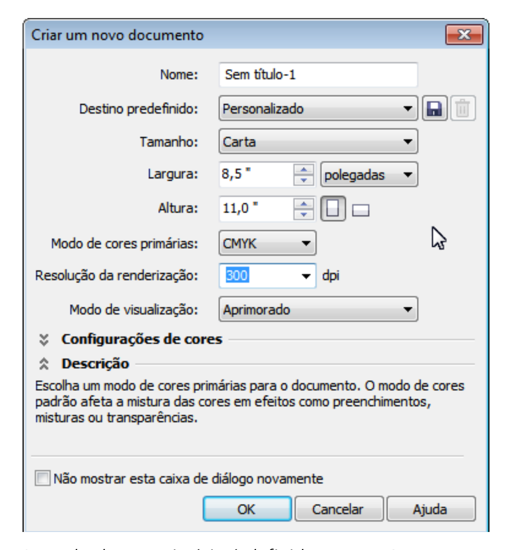
O modo de cor CMYK é recomendado para materiais impressos, enquanto que o modo de cor RGB é recomendado para materiais que serão visualizados on-line.

Se não souber o destino final de seu projeto ou se o projeto será impresso e visualizado on-line, escolha o modo de cor RGB. Esse modo de cor permite armazenar uma ampla gama de cores e pode ser facilmente convertido em CMYK para impressão.

Escolher um modo de cor para um documento do CorelDRAW

No CorelDRAW, o modo de cor primário determina as cores na paleta de cores padrão, o que permite encontrar cores adequadas mais facilmente. O modo de cor primário é usado como modo de cor padrão ao exportar um documento como bitmap ou no formato de arquivo do Adobe® Illustrator® (AI). Por exemplo, se você definir o modo de cor RGB como o modo de cor primário e exportar um documento como JPEG, o modo de cor é automaticamente definido como RGB.

Para especificar o modo de cor de um novo documento do CorelDRAW, escolha um item na caixa de listagem **Modo de cores primárias** da caixa de diálogo **Criar um novo documento**.



O modo de cor primário é definido como RGB para um novo documento do CorelDRAW.

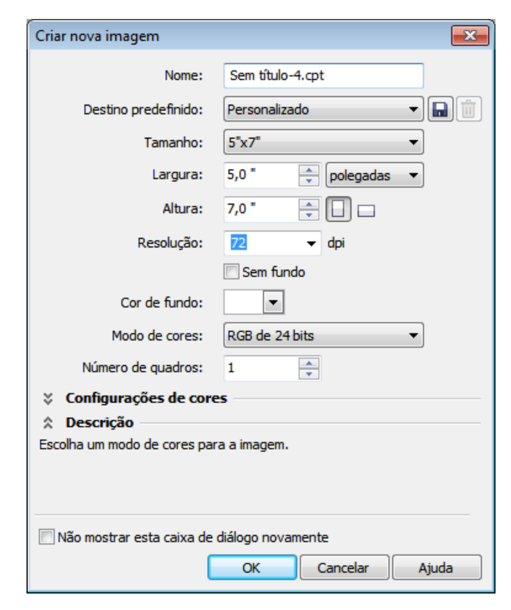
O modo de cor primário do CorelDRAW não restringe o tipo de cores que podem ser aplicadas a um desenho. Por exemplo, se você definir o modo de cor como RGB, ainda é possível aplicar e exibir com precisão cores de uma paleta de cores CMYK no documento.

Escolher um modo de cor para uma imagem do Corel PHOTO-PAINT

No Corel PHOTO-PAINT, o modo de cor escolhido para uma nova imagem determina a paleta de cores padrão. Por exemplo, ao escolher o modo de cor RGB, a paleta de cores

padrão exibe apenas cores RGB, o que facilita a escolha e a aplicação das cores corretas.

Para especificar o modo de cor para uma nova imagem do Corel PHOTO-PAINT, escolha um item na caixa de listagem **Modo de cores** na caixa de diálogo **Criar nova imagem**.



O modo de cor é definido como RGB de 24 bits para uma nova imagem do Corel PHOTO-PAINT.

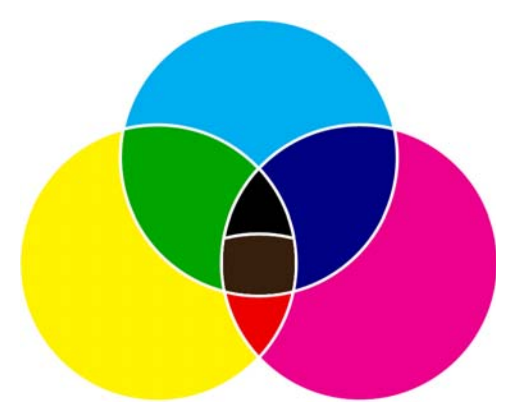
Ao contrário do modo de cor primário no CorelDRAW, o modo de cor no Corel PHOTO-PAINT determina e limita as cores que podem ser aplicadas à imagem. Por exemplo, ao escolher o modo de cor RGB é possível aplicar apenas cores RGB à imagem. Ao escolher uma cor de outra paleta, como CMYK, a cor é convertida em RGB quando for aplicada à imagem. Se você identificar um canal específico com uma cor exata, poderá aplicar a cor exata ao canal. Porém, se aplicar uma cor exata ao fundo da imagem, a cor é convertida no modo de cor RGB.

Usar cores compostas e cores exatas

Ao enviar um documento a um prestador de serviços de impressão é possível especificar cor composta ou cor exata como o método de impressão de cores. A principal diferença entre esses dois métodos é o número de tintas, ou separações, necessárias para reproduzir as cores.

Cores compostas

Um projeto típico pode conter centenas de cores, mas não são necessárias centenas de separações de cor ao imprimi-lo. Apenas quatro tintas (ciano, magenta, amarela e preta) são necessárias para imprimir documentos totalmente coloridos. As cores produzidas pela mistura dessas quatro tintas de impressão padrão são conhecidas como cores compostas. Escolher cores em qualquer uma das paletas de cores no Suíte de
Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5 permite usar cores compostas em seus projetos.

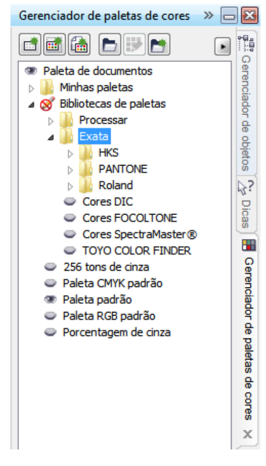


Separações de cores ciano (C), magenta (M), amarelo (Y) e preto (K) são usadas para reproduzir imagens totalmente coloridas.

Cores exatas

Normalmente, cores exatas são tintas personalizadas previamente misturadas que requerem chapas de impressão separadas. Cores exatas em geral são usadas juntamente com cores compostas. Por exemplo, é possível adicionar uma cor exata a um projeto CMYK se essa cor não puder ser reproduzida usando valores CMYK.

Você pode escolher uma cor exata em qualquer paleta de cores exatas incluída na pasta **Bibliotecas de paletas** do **Gerenciador de paletas de cores**. Exemplos dessas paleta de cores exatas são PANTONE®, HKS® e TOYO.



*As paleta de cores exatas são armazenadas na pasta **Exata** do **Gerenciador de paletas de cores**.*

Dicas para usar cores compostas e exatas

Se precisar de ajuda para decidir como usar cores exatas e cores compostas em seu projeto, considere o seguinte:

- Para minimizar os custos de impressão, use cores compostas para projetos que contenham várias cores e cores exatas para projetos com poucas cores.
- Se for necessário imprimir uma cor específica com precisão (por exemplo, a cor de um logotipo de empresa em um folheto), use uma cor exata em vez de uma cor composta.
- Lembre-se de que, embora seja possível definir cores compostas usando valores RGB, a saída impressa usará tintas CMYK. Como as cores são convertidas de RGB em CMYK antes de a tinta ser aplicada ao papel, pode ocorrer alteração na cor.

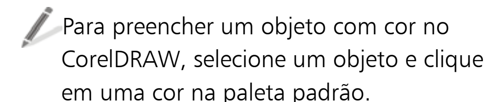
Escolher cores

O CorelDRAW e o Corel PHOTO-PAINT fornecem várias ferramentas e recursos para ajudá-lo a escolher as melhores cores para seus projetos. É possível escolher cores em quaisquer paletas, visualizadores, harmonias e ferramentas conta-gotas disponíveis nos seguintes componentes da área de trabalho:

- paleta de cores padrão
- Caixa de diálogo **Preenchimento uniforme**
- Janela de encaixe **Cor**
- Ferramenta **Conta-gotas de cor** (CorelDRAW)
- Ferramenta **Conta-gotas** (Corel PHOTO-PAINT)

Paletas de cores, visualizadores e harmonias

A paleta de cores padrão no CorelDRAW ou Corel PHOTO-PAINT fornece 99 amostras de cores baseadas no modo de cor do documento ou da imagem. Cada amostra de cor, por sua vez, oferece várias texturas e tons para escolher.

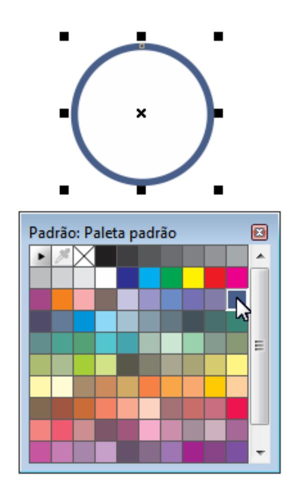


Para preencher um objeto com cor no CorelDRAW, selecione um objeto e clique em uma cor na paleta padrão.



*Clicar na amostra de cor azul na paleta **Padrão** preenche o círculo com azul.*

Para alterar a cor do contorno do objeto no CorelDRAW, clique com o botão direto do mouse em qualquer cor na paleta padrão.

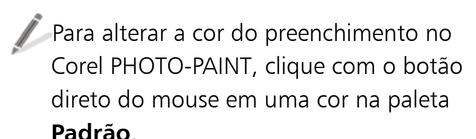


*Clicar com o botão direito do mouse na amostra de cor azul na paleta **Padrão** altera a cor do contorno do círculo para azul.*

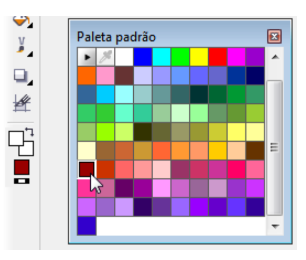
Para alterar a cor do primeiro plano no Corel PHOTO-PAINT, clique em uma cor na paleta padrão.



*Clicar na amostra de cor vermelha na paleta **Padrão** altera a **Cor do primeiro plano** para vermelho.*



Para alterar a cor do preenchimento no Corel PHOTO-PAINT, clique com o botão direto do mouse em uma cor na paleta **Padrão**.



*Clicar com o botão direito do mouse na amostra de cor vermelha na paleta **Padrão** altera cor do **preenchimento** para vermelho.*

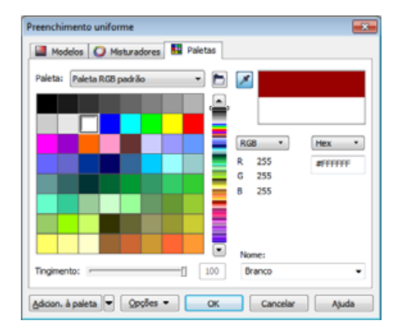
Para acessar diferentes tons de uma cor, mantenha pressionada uma amostra de cor até ser exibida uma paleta de cores pop-up.



Manter pressionada a amostra de cor vermelha exibe vários tons de vermelho em uma paleta de cores pop-up.

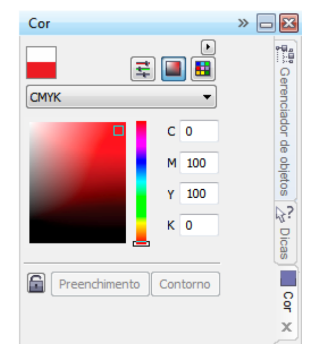
A caixa de diálogo **Preenchimento uniforme** e a janela de encaixe **Cor** proporcionam acesso a paletas de cores adicionais e permitem usar vários métodos para escolher e editar cores. Por exemplo, é possível usar visualizadores ou harmonias de cores para especificar a cor desejada. A janela de encaixe **Cor** tem uma vantagem sobre a caixa de diálogo **Preenchimento uniforme**: ela pode ser sempre exibida.

Para exibir a caixa de diálogo **Preenchimento uniforme** no CorelDRAW, clique no botão da ferramenta **Preenchimento** na caixa de ferramentas e, em seguida, em **Preenchimento uniforme**.



*Caixa de diálogo **Preenchimento uniforme***

Para exibir a janela de encaixe **Cor**, clique em **Janela ▸ Janelas de encaixe ▸ Cor**.

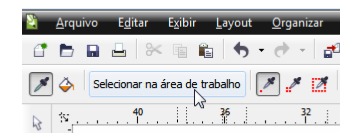


*Janela de encaixe **Cor***

Ferramentas Conta-gotas

As ferramentas conta-gotas permitem escolher rapidamente uma cor de uma área do documento ou da imagem e aplicá-la a outra área. Essas ferramentas são úteis quando se deseja garantir uma correspondência exata com uma cor existente no projeto. Você também pode usar ferramentas conta-gotas para corresponder cores de imagens fora da imagem ou do documento, fora do aplicativo ou na área de trabalho.

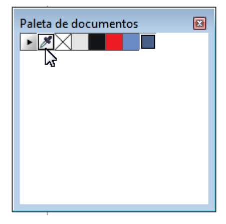
Para escolher uma cor de um item na área de trabalho, clique na ferramenta **Conta-gotas de cor** na caixa de ferramentas do CorelDRAW e em **Selecionar na área de trabalho** na barra de propriedades. Em seguida, clique em uma cor na área de trabalho.



*Clicar no botão **Selecionar na área de trabalho** na barra de propriedades permite selecionar uma cor fora do CorelDRAW.*

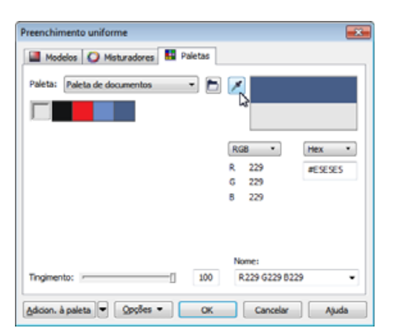
As ferramentas conta-gotas também estão disponíveis para adicionar cores a paletas de cores, janelas de encaixe e caixas de diálogo.

Para adicionar uma cor à **Paleta do documento** no CorelDRAW, clique no botão do conta-gotas na paleta e, em seguida, em uma cor na janela do documento.



*Botão do conta-gotas na **Paleta do documento**.*

Para adicionar uma cor à caixa de diálogo **Preenchimento uniforme** no Corel PHOTO-PAINT, clique na ferramenta **Preenchimento**. Na barra de propriedades, clique no botão **Preenchimento uniforme** do controle **Preenchimento** e no botão **Editar preenchimento**. Em seguida, clique no botão **Conta-gotas** na caixa de diálogo e em uma cor da janela da imagem.



Botão conta-gotas na caixa de diálogo ***Preenchimento uniforme****.*

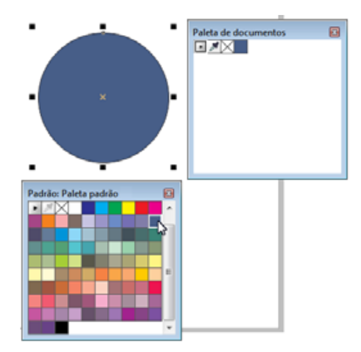
Usar a Paleta do documento e Paleta da imagem

Ao iniciar um novo documento no CorelDRAW, é exibida a Paleta do documento. Ao iniciar uma nova imagem no Corel PHOTO-PAINT, é exibida a Paleta da imagem. Essas paletas são paletas de cores vazias que permitem que controlar as cores usadas.

Adicionar cores à Paleta do documento ou à Paleta da imagem

Sempre que você adicionar uma cor a um documento, a cor é automaticamente adicionada à Paleta do documento ou à Paleta da imagem.

Para adicionar uma cor à **Paleta do documento** do CorelDRAW, selecione um objeto e clique em uma cor na paleta de cores padrão.



A cor azul que foi adicionada ao círculo foi automaticamente adicionada à ***Paleta do documento****.*

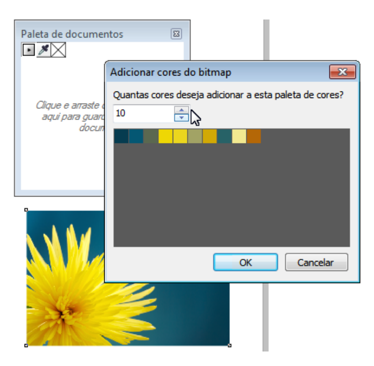
Se uma imagem contiver uma cor que você deseje usar no futuro, é possível adicioná-la à **Paleta do documento** ou à **Paleta da imagem** usando o botão conta-gotas.

Para adicionar várias cores à **Paleta da imagem** no Corel PHOTO-PAINT, clique no botão conta-gotas na paleta, mantendo pressionada a tecla **CTRL**, e clique nas cores da janela da imagem.



É possível adicionar rapidamente várias cores à ***Paleta da imagem*** *usando o conta-gotas.*

Para adicionar rapidamente cores de um bitmap à **Paleta do documento** no CorelDRAW, arraste o bitmap para a **Paleta do documento**.



Ao arrastar uma imagem para a ***Paleta do documento*** *é possível escolher quantas cores são adicionadas.*

Você também pode adicionar cores à **Paleta do documento** ou à **Paleta da imagem** a partir de uma caixa de diálogo relacionada a cores, como a caixa de diálogo **Preenchimento uniforme**. Mover as cores para a paleta permite salvá-las para uso futuro.

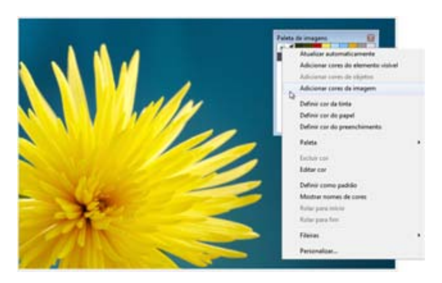
Para adicionar uma cor à **Paleta do documento** no CorelDRAW a partir da caixa de diálogo **Preenchimento uniforme**, selecione um objeto e clique duas vezes no ícone ou na amostra **Cor de preenchimento** na barra de status. Na caixa de diálogo **Preenchimento uniforme**, escolha uma cor, clique na seta ao lado do botão **Adicionar à paleta** e escolha a **Paleta do documento**. Em seguida, clique em **Adicionar à paleta**.



É possível adicionar uma cor à ***Paleta do documento*** *a partir da caixa de diálogo* ***Preenchimento uniforme***.

No CorelDRAW, quando se abre um documento criado com uma versão anterior do software, apenas estilos de cores e cores exatas personalizadas são adicionados à **Paleta do documento**. No Corel PHOTO-PAINT, quando se abre uma imagem existente, como uma foto, nenhuma cor é exibida na **Paleta da imagem**.

Para adicionar as cores de uma foto à **Paleta da imagem** no Corel PHOTO-PAINT, abra o arquivo que contém a foto, clique no botão de seta na **Paleta da imagem** e, em seguida, em **Adicionar cores da imagem**.



Adicione rapidamente as cores mais dominantes de uma imagem à ***Paleta da imagem*** *clicando em* ***Adicionar cores da imagem***.

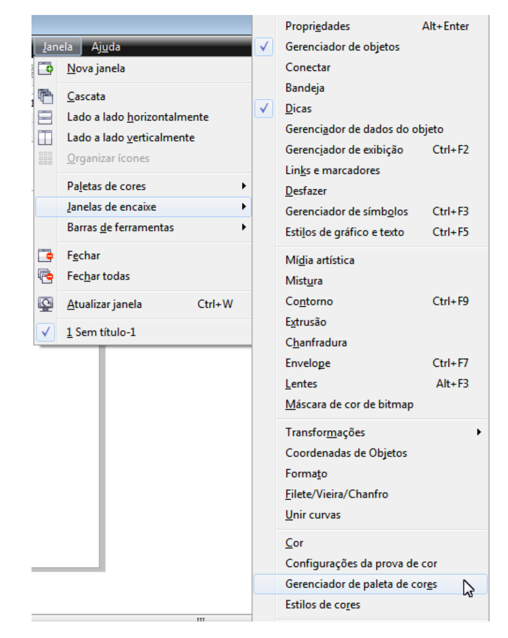
No CorelDRAW, é possível redefinir a **Paleta do documento** para que ela não exiba nenhum estilo de cor nem cores exatas não usados no documento.

Para limpar os estilos e cores não usados no documento atual da **Paleta do documento**, clique no botão de seta e em **Redefinir paleta**.

Exibir e organizar paletas de cores

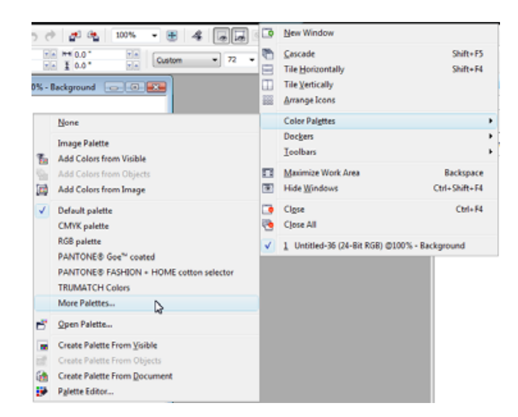
O **Gerenciador de paletas de cores** é uma janela de encaixe que permite acessar e exibir rapidamente todas as paletas de cores disponíveis, inclusive a **Paleta do documento** e a **Paleta da imagem**.

Para abrir o **Gerenciador de paletas de cores** no CorelDRAW, clique em **Janela ▸ Janelas de encaixe ▸ Gerenciador de paletas de cores**.



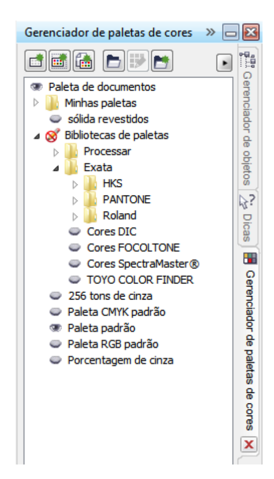
*Abrir o **Gerenciador de paletas de cores** no CorelDRAW.*

Para abrir o **Gerenciador de paletas de cores** no Corel PHOTO-PAINT, clique em **Janela ▸ Paletas de cores ▸ Mais paletas**.



*Abrir o **Gerenciador de paletas de cores** no Corel PHOTO-PAINT.*

Para exibir ou ocultar uma paleta de cores no **Gerenciador de paletas de cores** no CorelDRAW, clique no ícone ao lado do nome da paleta de cores.



Gerenciador de paletas de cores

As paletas de cores no **Gerenciador de paletas de cores** são divididas em duas pastas principais: **Minhas paletas** e **Bibliotecas de paletas**.

Pasta Minhas paletas

Use a pasta **Minhas paletas** para armazenar todas as paletas de cores personalizadas

criadas. É possível adicionar pastas para armazenar e organizar suas paletas de cores de diferentes projetos. Você também pode copiar uma paleta de cores ou mover a paleta para outra pasta.

Para mover rapidamente uma paleta de cores de uma pasta para outra, arraste a paleta para a nova pasta.

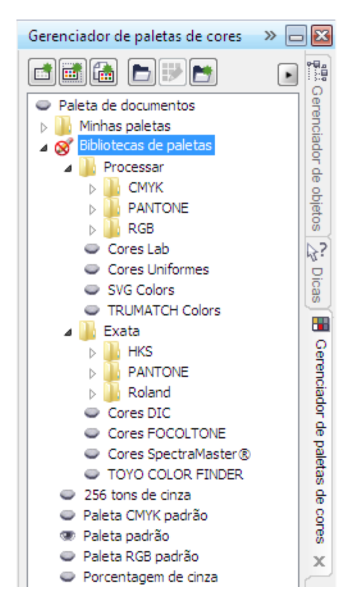
Bibliotecas de paletas

A pasta **Bibliotecas de paletas** do **Gerenciador de paletas de cores** contém coleções de paletas de cores predefinidas.

As duas principais bibliotecas de paletas de cores são **Processar** e **Exata**. As bibliotecas de paletas de cores são bloqueadas, o que significa que elas não podem ser editadas. (No entanto, paletas individuais podem ser copiadas como paletas personalizadas, conforme explicado na próxima seção).

A biblioteca **Processar** contém as paletas de cores padrão RGB, CMYK e Tons de cinza. Além disso, é possível localizar paletas de cores predefinidas baseadas em temas específicos e agrupadas em pastas como Natureza e Pessoas.

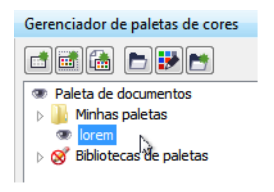
A biblioteca **Exata** contém paletas de cores fornecidas por outros fabricantes, incluindo HKS® Colors, PANTONE®, Focoltone® e TOYO. Você pode usar essas paletas de cores quando precisar de cores específicas aprovadas pela empresa para projetos impressos.



*A pasta **Bibliotecas de paletas** contém paletas de cores compostas e exatas.*

Criar paletas personalizadas

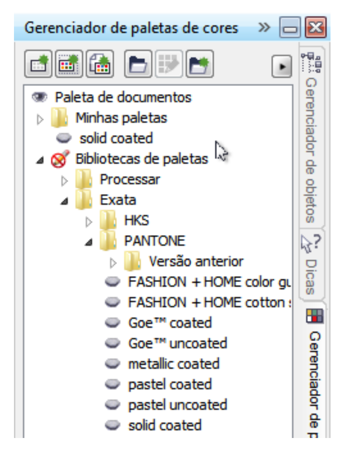
Crie uma paleta personalizada para armazenar todas as cores necessárias para um projeto atual ou futuro. Criar paletas personalizadas permite compartilhar com facilidade uma coleção de cores com outras pessoas. É possível acessar as paletas personalizadas na pasta **Minhas paletas** do **Gerenciador de paletas de cores**. As paletas personalizadas podem incluir cores de qualquer modelo de cores, incluindo cores exatas, ou de qualquer paleta de cores na pasta **Bibliotecas de paletas**.



*Uma paleta de cores personalizada foi adicionada à pasta **Minhas paletas**.*

Como mencionado anteriormente, não é possível editar uma paleta na pasta **Bibliotecas de paletas**. No entanto, você pode copiar a paleta para criar uma paleta personalizada, que pode ser editada.

Para copiar uma paleta de cores da pasta **Bibliotecas de paletas** do **Gerenciador de paletas de cores**, arraste uma paleta de uma pasta em **Bibliotecas de paletas** para a pasta **Minhas paletas**.



*Uma cópia da paleta de cores exatas PANTONE **solid coated** foi criada arrastando-a de **Bibliotecas de paletas** para a pasta **Minhas paletas**.*

Capítulo 7: Gerenciamento de cores

Capítulo 7: Gerenciamento de cores

Este capítulo responde a algumas questões básicas sobre gerenciamento de cores e apresenta os recursos de gerenciamento de cor da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW® X5.

Entender o gerenciamento de cores

Esta seção fornece respostas às seguintes perguntas comuns sobre o gerenciamento de cores:

- Por que as cores não correspondem?
- O que é gerenciamento de cores?
- Por que preciso do gerenciamento de cores?
- Como começo a usar o gerenciamento de cores?
- Meu monitor está exibindo as cores corretas?
- Devo atribuir um perfil de cores ou convertes cores em um perfil de cores?
- O que é uma finalidade de renderização?

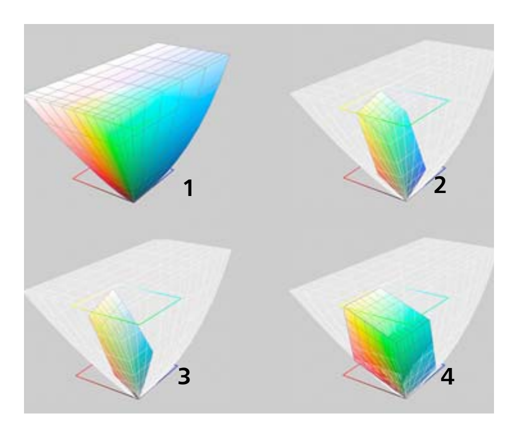
Por que as cores não correspondem?

Podem ser usadas ferramentas diferentes durante a criação e o compartilhamento de um documento. Por exemplo, você pode iniciar com um arquivo criado em outro aplicativo ou importar uma imagem capturada por uma câmera digital ou adquirida por um scanner. Após concluir o documento, é possível compartilhá-lo com um colega para revisão imprimindo-o ou enviando-o por e-mail. Cada ferramenta em seu fluxo de trabalho tem um método próprio de interpretar cores. Além disso, cada ferramenta tem sua gama de cores disponíveis, chamado de espaço de cores, que é um conjunto de números que definem como as cores são representadas.

Em outras palavras, cada ferramenta usa uma linguagem única ao definir e interpretar cores. Considere uma cor no espaço de cores de sua câmera digital: uma cor RGB vívida, com os valores Vermelho = 0, Verde = 0 e Azul =255. Esta cor tem outra aparência no espaço de cores de seu monitor. Além disso, o espaço de cores de sua impressora pode não conter uma correspondência para essa cor. Como resultado, quando o documento passa pelo fluxo de trabalho, essa cor azul vívida se perde na conversão e não é reproduzida com precisão. Um sistema de gerenciamento de cores foi desenvolvido para melhorar a comunicação de cores no fluxo de trabalho, de forma que a cor da saída corresponda à cor pretendida.



Exemplo de um fluxo de trabalho de documento



As cores são definidas por seu espaço de cores. 1. Espaços de cores Lab. 2. Espaço de cores sRGB, exibido contra o espaço de cores Lab. 3. Espaço de cores U.S. Web Coated (SWOP®) v2 4. Espaço de cores ProPhotoRGB

O que é gerenciamento de cores?

Gerenciamento de cores é um processo que permite prever e controlar a reprodução de cores, independentemente da origem ou do destino do documento. Ele assegura uma representação mais precisa das cores quando um documento é exibido, modificado, compartilhado, exportado em outro formato ou impresso.

Um sistema de gerenciamento de cores, também conhecido como mecanismo de cores, usa perfis de cores para converter os valores das cores de uma origem para outra. Por exemplo, ele converte as cores exibidas no monitor em cores reproduzíveis em uma impressora. Os perfis de cores definem o espaço de cores de monitores, scanners, câmeras digitais, impressoras e aplicativos usados para criar ou editar documentos.

Por que preciso do gerenciamento de cores?

Se o documento exigir uma representação precisa de cores, é recomendável saber mais sobre gerenciamento de cores. A complexidade do fluxo de trabalho e o destino final dos documentos também são considerações importantes. Se os documentos se destinam apenas à exibição on-line, o gerenciamento de cores pode não ser tão importante. No entanto, se você planeja abrir documentos em outro aplicativo ou se estiver criando documentos para impressão ou vários tipos de saída, é essencial um gerenciamento de cores adequado.

O gerenciamento de cores permite:

- Reproduzir cores de forma consistente em todo o fluxo de trabalho, especialmente ao abrir documentos criados em outros aplicativos.
- Reproduzir cores de forma consistente ao compartilhar arquivos com outras pessoas.
- Visualizar (“prova digital”) cores antes que sejam enviadas ao destino final, como uma impressora comercial, uma impressora de mesa ou a Web.
- Reduz a necessidade de ajustar e corrigir documentos ao enviá-los a destinos diferentes.

Um sistema de gerenciamento de cores não oferece correspondência idêntica de cores, mas melhora muito a precisão das cores.

Como começo a usar o gerenciamento de cores?

A seguir, algumas sugestões para adicionar gerenciamento de cores ao seu fluxo de trabalho:

- Verifique se seu monitor está exibindo as cores corretas. Para obter mais informações, consulte “Meu monitor está exibindo as cores corretas?” na página 88.
- Instale perfis de cores para todos os dispositivos de entrada ou saída que planeja usar. Para obter mais informações, consulte “Instalar e carregar perfis de cores” na página 93.
- Familiarize-se com os recursos de gerenciamento de cores do CorelDRAW e

do Corel® PHOTO-PAINT™. As configurações padrão de gerenciamento de cores produzem bons resultados de cor, mas você pode alterá-las para que elas se adaptem ao seu fluxo de trabalho específico. Para obter mais informações, consulte "Configurações de gerenciamento de cores em Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5" na página 90.

- Faça provas digitais dos documentos para visualizar os resultados finais na tela. Para obter mais informações, consulte "Prova digital" na página 94.
- Incorpore perfis de cores ao salvar ou exportar arquivos. Dessa forma, você ajuda a garantir a consistência das cores quando os arquivos forem exibidos, modificados ou reproduzidos. Para obter mais informações, consulte "Incorporar perfis de cores" na página 94.

Meu monitor está exibindo as cores corretas?

Calibrar e criar um perfil para o monitor são etapas essenciais para garantir a precisão das cores. Ao calibra um monitor, configure-o para exibir as cores de acordo com um padrão estabelecido de precisão. Após a calibragem, é possível criar um perfil de cores do monitor que descreva como ele interpreta as cores. Esse perfil de cores personalizado geralmente é instalado no sistema operacional pelo software de perfil, de forma que ele possa ser compartilhado com outros dispositivos e aplicativos. Calibragem e criação de perfis funcionam em conjunto para obter a precisão de cores: se um monitor estiver calibrado incorretamente, seu perfil de cores não será útil.

Calibragem e criação de perfis são tarefas complexas e geralmente requerem dispositivos de calibragem de terceiros, como colorímetros e softwares especializados. Além disso, uma calibragem inadequada pode atrapalhar mais que ajudar. Obtenha mais informações sobre calibragem e perfis de cores personalizados de monitores pesquisando técnicas e produtos de gerenciamento de cores. Consulte também a documentação fornecida com seu sistema operacional ou monitor.

A forma como você percebe a cor o monitor exibe também é importante para a gerenciar a consistência das cores. Sua percepção é influenciada pelo ambiente no qual está visualizando os documentos. A seguir, algumas formas de criar um ambiente de exibição adequado:

- Assegure que a sala tenha um fluxo de luz uniforme. Por exemplo, se a sala for iluminada por luz solar, use uma cortina ou persiana, ou, se possível, trabalhe em uma sala sem janelas.
- Configure o plano de fundo do monitor com uma cor neutra, como cinza, ou aplique uma imagem em tons de cinza. Evite usar papéis de parede e protetores de tela coloridos.
- Não use roupas brilhantes que possam entrar em conflito com a exibição de cores no monitor. Por exemplo, usar uma camisa branca reflete no monitor e altera sua percepção das cores.

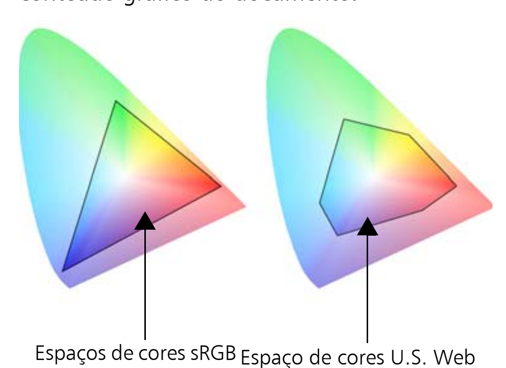
Devo atribuir um perfil de cores ou convertes cores em um perfil de cores?

Quando se atribui um perfil de cor, os valores, ou números, das cores no documento não se alteram. Em vez disso, o aplicativo usa o perfil de cores para interpretar as cores do documento. No entanto, quando se cores em outro perfil de cores, os valores das cores no documento mudam.

A melhor prática é escolher um espaço de cores adequado ao criar um documento e usar o mesmo perfil de cores durante todo o fluxo de trabalho. Evite atribuir perfis de cores e converter cores em outros perfis de cores enquanto trabalhar em um documento.

O que é uma finalidade de renderização?

Um sistema de gerenciamento de cores pode converter com eficácia as cores do documento para vários dispositivos. Porém, ao converter cores de um espaço de cores para outro, um sistema de gerenciamento de cores pode não conseguir corresponder determinadas cores. Essa falha na conversão ocorre porque algumas cores na origem podem não se enquadrar no intervalo (ou gama) do espaço de cores de destino. Por exemplo, as cores vermelho e azul claras que você vê no monitor geralmente estão fora da gama de cores que sua impressora pode produzir. Essas cores "fora da gama" podem alterar drasticamente a aparência do documento, dependendo de como forem interpretados pelo sistema de gerenciamento de cores. Cada sistema de gerenciamento de cores possui quatro métodos para interpretar cores fora da gama e mapeá-las para a gama do espaço de cores de destino. Esses métodos são conhecidos como "finalidades de renderização". A escolha de uma finalidade de renderização dependa do conteúdo gráfico do documento.



Espaços de cores sRGB

Espaço de cores U.S. Web Coated (SWOP) v2

Cores fora da gama

Muitas cores em um documento sRGB podem estar fora de gama para o espaço de cores U.S. Web Coated (SWOP) v2. As cores fora da gama são mapeadas para a gama de acordo com a finalidade de renderização.

Estão disponíveis as seguintes finalidades de renderização:

- A finalidade de renderização **Colorimétrico relativo** é adequada para logotipos ou outros elementos gráficos que contenham apenas algumas cores fora da gama. Ele corresponde as cores de origem fora da gama às as cores mais próximas na gama no destino. Esta finalidade de renderização altera o ponto branco. Se você imprimir em papel branco, a brancura do papel é usada para reproduzir as áreas brancas do documento. Portanto, esta finalidade de renderização é uma boa opção se o documento será impresso.
- A finalidade de renderização **Colorimétrico absoluto** é adequada para logotipos ou outros elementos gráficos que exijam cores muito precisas. Se nenhuma correspondência for encontrada para as cores de origem, é usada a correspondência mais próxima possível. As finalidades de renderização **Colorimétrico absoluto** e **Colorimétrico relativo** são semelhantes, mas a finalidade de renderização **Colorimétrico absoluto** preserva o

ponto branco durante a conversão e não faz ajustes para a brancura do papel. Esta finalidade de renderização é usada principalmente para provas.

- A finalidade de renderização **Perceptivo** é adequada para fotografias e bitmaps que contenham muitas cores fora da gama. A aparência geral da cor é preservada alterando de todas as cores, incluindo as cores no gama, para se adequar à faixa de cores no destino. Esta finalidade de renderização mantém os relacionamentos entre as cores para produzir os melhores resultados.
- A finalidade de renderização **Saturação** produz cores sólidas mais concentradas em elementos gráficos comerciais, como tabelas e gráficos. As cores podem ser menos precisas que as produzidas por outras finalidades de renderização.




O número de cores fora da gama (indicado pela sobreposição verde) pode influenciar a escolha de uma finalidade de renderização. Esquerda: A finalidade de renderização ***Colorimétrico relativo*** *é adequada para esta foto, que contém apenas algumas cores fora da gama. Direita: A finalidade de renderização* ***Perceptivo*** *é uma boa opção para esta foto, que contém muitas cores fora da gama.*

Configurações de gerenciamento de cores em Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5

O Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5 possui dois tipos de configurações de gerenciamento de cores: configurações padrão para gerenciamento de cores e configurações de cores do documento. As configurações padrão para gerenciamento de cores controlam as cores de novos documentos e de todos os documentos que não contenham perfil de cores (também conhecidos como "documentos não identificados"). Documentos criados em versões anteriores da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW são tratados como não identificados. As configurações de cores do documento afetam apenas as cores do documento ativo.

Configurações padrão para gerenciamento de cores

As configurações padrão para gerenciamento de cores são essenciais para produzir cores consistentes.


Para acessar as configurações padrão, clique em **Ferramentas ▸ Gerenciamento de cores ▸ Configurações padrão**.

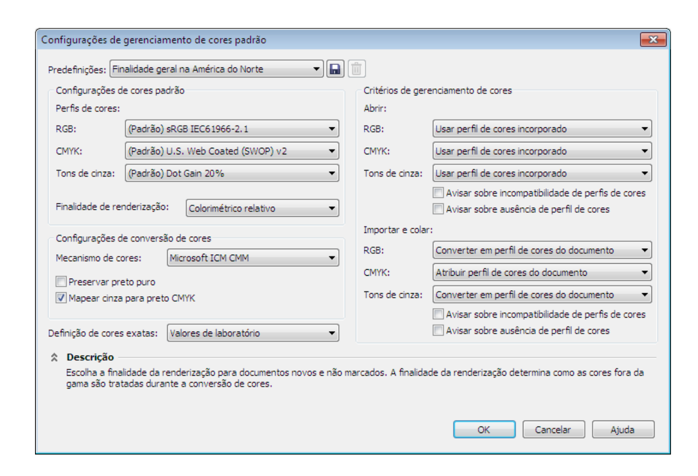
Aponte para um controle para exibir sua descrição ou clique no botão **Ajuda** na caixa de diálogo para encontrar um tópico relevante na Ajuda.

Você pode modificar as configurações padrão para adaptá-las às suas necessidades específicas de gerenciamento de cores.

- As **Predefinições** podem ajudá-lo a garantir que suas configurações de cores estejam corretas para a região geográfica em que os documentos são criados ou para o local da saída final. Exemplos são a predefinição **North America Prepress**, adequada para projetos impressos por prestadores de serviços de impressão norte-americanos, e a predefinição **Europe Web**, adequada para projetos de Internet criados na Europa. Para obter mais informações, consulte "Trabalhar

com predefinições de gerenciamento de cores" na Ajuda.

- Os **perfis de cores padrão** definem as cores RGB, CMYK e em tons de cinza em documentos novos e não identificados. É possível alterar essas configurações para que todos os novos documentos usem os perfis de cor especificados. Em alguns aplicativos, os perfis de cores padrão são chamados de "perfis de espaço de trabalho".
- O **modo de cores primárias** determina a paleta de cores do documento exibida quando se abre ou inicia um documento, assim como o modo de cor padrão de um documento exportado como um bitmap. O modo de cor primário é definido para todos os documentos novos e não identificados, mas é possível alterar essa configuração para o documento ativo na caixa de diálogo **Configurações de cores do documento**. Observe que o modo de cor primário não limita as cores em um documento do CorelDRAW a um único modo de cor. O controle **Modo de cores primárias** não está disponível no Corel PHOTO-PAINT, onde as imagens sempre contêm cores em um único modo de cor.
- A **finalidade de renderização** permite escolher um método para mapear cores fora da gama em documentos novos e não identificados. Se a finalidade de renderização padrão não for adequada para o documento ativo, é possível alterá-la na caixa de diálogo **Configurações de cores do documento**.
- As **Configurações de conversão de cores** controlam a correspondência entre as cores ao converter cores de um perfil de cores para outro. Por exemplo, você pode alterar o mecanismo de cores ou especificar opções para converter cores preto puro em documentos RGB, CMYK, Lab ou em tons de cinza.
- O controle **Definição de cores exatas** permite exibir cores exata usando seus valores de cores Lab, CMYK ou RGB. Esses valores de cores alternativos também são usados quando cores exatas são convertidas em cores compostas.
- Os **Critérios de gerenciamento de cores** gerenciam as cores em arquivos que são abertos ou em arquivos importados ou colados em um documento ativo.



*A caixa de diálogo **Configurações de gerenciamento de cores padrão** do CorelDRAW permite especificar uma ampla variedade de configurações.*

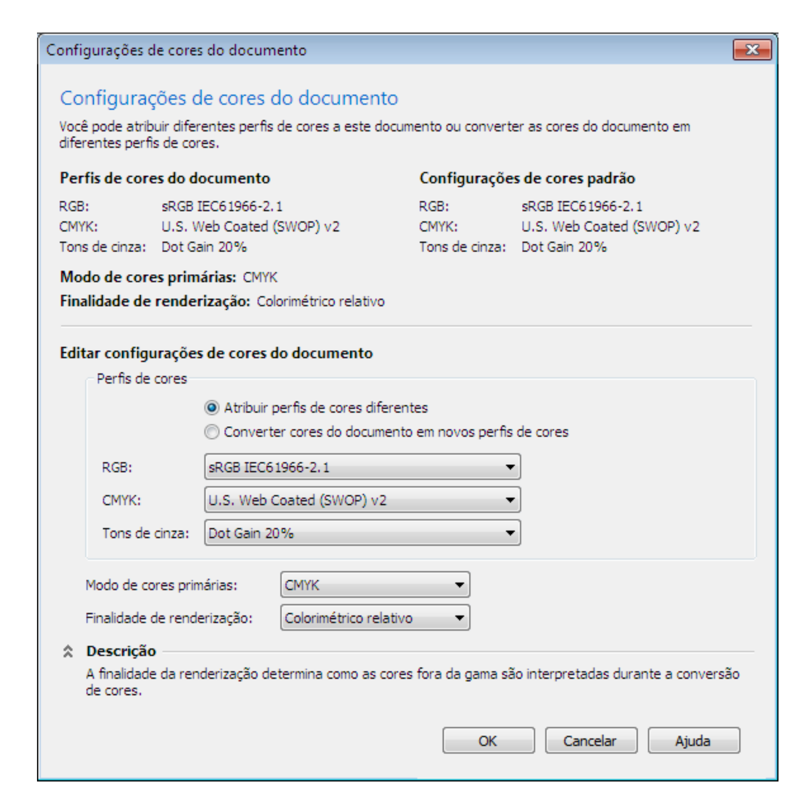
Configurações de cores do documento

Você pode exibir e alterar as configurações de cores do documento ativo sem afetar documentos novos e não identificados.

Para acessar as configurações de cores do documento, clique em **Ferramentas ▸ Gerenciamento de cores ▸ Configurações do documento**.

A parte superior da caixa de diálogo **Configurações de cores do documento** lista os perfis atribuídos ao documento ativo e os perfis de cores padrão do aplicativo. Os perfis de cores atribuídos a um documento ativo determinam o espaço de cores do documento para cores RGB, CMYK e em tons de cinza.

Os controles na área **Editar configurações de cores do documento** permitem atribuir outros perfis de cores a um documento ou converter cores em outros perfis.



*A caixa de diálogo **Configurações de cores do documento** no CorelDRAW permite exibir e modificar as configurações de cores no documento ativo sem alterar as configurações padrão de gerenciamento de cores.*

Trabalhar com perfis de cores

Para garantir a precisão das cores, um sistema de gerenciamento de cores precisa de perfis compatíveis com ICC para monitores, dispositivos de entrada, monitores externos, dispositivos de saída e documentos.

- Os **perfis de cores de monitor** definem o espaço de cores que o monitor usa para exibir as cores do documento. O CorelDRAW e o Corel PHOTO-PAINT usam o perfil primário do monitor, que é atribuído pelo sistema operacional.
- Os **perfis de cores de dispositivo de entrada** são usados por dispositivos de entrada, como scanners e câmeras digitais. Esses perfis de cores definem como as cores podem ser capturadas por dispositivos de entrada específicos.
- Os **perfis de cor de exibição** incluem perfis de monitor não associados ao seu monitor no sistema operacional. Esses perfis de cores são especialmente úteis para prova digitais de documentos para monitores não conectados ao computador.
- Os **perfis de cores de dispositivo de saída** definem o espaço de cores de dispositivos de saída, como impressoras de mesa e impressoras comerciais. O sistema de gerenciamento de cores usa esses perfis para mapear as cores do documento para as cores do dispositivo de saída.
- Os **perfis de cores do documento** definem as cores RGB, CMYK e em tons de cinza de um documento. Documentos que contêm perfis de cores são conhecidos como "documentos identificados".

Muitos perfis de cores são instalados com o Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW ou podem ser gerados com software de criação de perfis. Fabricantes de monitores, scanners, câmeras digitais e impressoras também fornecem perfis de cores.

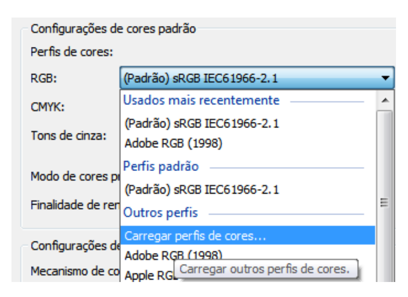
Instalar e carregar perfis de cores

Caso não possua o perfil de cores necessário, é possível instalá-lo ou carregá-lo no aplicativo. Instalar um perfil de cores o adiciona à pasta **Cor** do sistema operacional. Carregar um perfil de cores o adiciona à pasta **Cor** do aplicativo. A Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW pode acessar perfis de cores de ambas as pastas **Cor**.



Para instalar um perfil de cores no Windows® Explorer, clique com o botão direto do mouse em um perfil de cores e clique em **Instalar perfil**.

Para carregar um perfil de cores na caixa de diálogo **Configurações de gerenciamento de cores padrão**, escolha **Carregar perfis de cores** na caixa de listagem **RGB**, **CMYK** ou **Tons de cinza** na área **Configurações de cores padrão**.



Carregar um perfil de cores

Atribuir perfis de cores

Se o documento possuir um perfil de cores inadequado para o destino necessário, é possível atribuir um perfil de cores diferente ao documento. Por exemplo, se o documento será exibido na Web ou impresso em uma impressora de mesa, é preciso garantir que o perfil RGB do documento seja sRGB. Se o documento se destina à produção impressa, o perfil Adobe® RGB (1998) é uma opção melhor, pois ele tem uma gama maior e produz

bons resultados quando cores RGB são convertidas em um espaço de cores CMYK.

Quando se atribui um perfil de cores diferente a um documento, as cores podem parecer diferentes, embora seus valores não se alterem.

Para alterar os perfis de cores atribuídos ao documento ativo no CorelDRAW, clique em **Ferramentas ▸ Configurações do documento**. Em seguida, ative a opção **Atribuir perfis de cores diferentes** e escolha os perfis de cores nas caixas de listagem **RGB**, **CMYK** e **Tons de cinza**.




Esquerda: O perfil de cores SWOP 2006_Coated3v2.icc é atribuído ao documento ativo. Direita: Quando o perfil de cores Japan Color 2002 Newspaper é atribuído ao documento, as cores parecem muito menos saturadas.

Converter cores em outros perfis de cores

Quando se converte as cores de um documento de um perfil de cores para outro, os valores das cores no documento são alterados de acordo com a finalidade de renderização, mas a aparência das cores é preservada. A finalidade principal da conversão de cores é fazer com que a aparência das cores no espaço de cores de origem corresponda o máximo possível às cores do espaço de cores de destino. Como várias conversões de cor deterioram a precisão, recomenda-se converter as cores apenas uma vez. Aguarde até que o documento esteja pronto e que você tenha certeza qual perfil de cores será usado para a saída final.

Para converter as cores de um documento nas cores de outros perfis de cores, clique em **Ferramentas ▸ Gerenciamento de cores ▸ Configurações do documento**. Em seguida, ative a opção **Converter cores do documento em novos perfis de cores** e escolha os perfis de cores de cores nas caixas de listagem **RGB**, **CMYK** e **Tons de cinza**.

Também é possível escolher um mecanismo de cores e como lidar com as cores pretas e em tons de cinza durante a conversão. Para obter mais informações, consulte “Escolher configurações de conversão de cores” na Ajuda.

Incorporar perfis de cores

Quando se salva ou exporta um documento em um formato de arquivo que suporte perfis de cores, os perfis de cores são incorporados ao arquivo por padrão. Incorporar um perfil de cores o anexa ao documento para assegurar que as mesmas cores que foram usadas sejam compartilhadas com todos que exibirem ou imprimirem o documento.

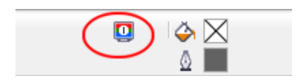


Para incorporar um perfil de cores ao salvar ou exportar um documento, ative a caixa de diálogo **Incorporar perfis de cores** na caixa de diálogo **Salvar como** ou **Exportar**.

Prova digital

A prova digital proporciona uma visualização na tela de um documento com a aparência que ele terá quando for reproduzido por uma impressora específica ou exibido em um monitor específico. Ao contrário da técnica de "prova impressa", usada no fluxo de trabalho de impressão tradicional, a prova digital permite ver o resultado final sem colocar tinta no papel.

Para ativar a prova digital, clique em **Ferramentas ▸ Cores de prova**. A barra de status indica que a prova digital foi ativada.



A prova digital está ativada.

Quando se faz uma prova digital de um documento, o CorelDRAW e o Corel PHOTO-PAINT usam perfis de cores para simular o ambiente de um dispositivo de saída específico.

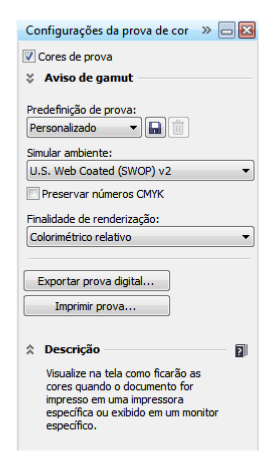


Alto à esquerda: Um perfil de cores RGB está atribuído ao documento. Meio e direita: Atribuir um perfil CMYK específico permite a simulação na tela da saída impressa.

Para simular o ambiente de um dispositivo específico, é preciso escolher o perfil de cores do dispositivo na janela de encaixe **Configurações da prova de cor** (**Ferramentas ▸ Configurações da prova de cor**).

Como os espaços de cores do documento e do dispositivo são diferentes, algumas cores do documento podem não ter correspondências na gama do espaço de cores do dispositivo. É possível ativar o aviso de gama, que permite visualizar na tela as cores que não podem ser reproduzidas com precisão pelo dispositivo. Quando o aviso de gama está ativado, uma sobreposição destaca todas as cores fora da gama do dispositivo que você está simulando.

Além de visualizar cores na tela, é possível salvar uma prova digital em formatos de arquivo populares, como JPG e PDF, para compartilhar com clientes ou colegas. Também é possível imprimir uma prova baseada nas configurações de prova digital ativas. Caso precise com frequência de provas de cores para uma saída específica, você pode salvar as configurações da prova de cor como uma predefinição.



*A janela de encaixe **Configurações da prova de cor** permite a prova digital de projetos simulando o ambiente de vários dispositivos de saída.*



Destacar cores fora da gama

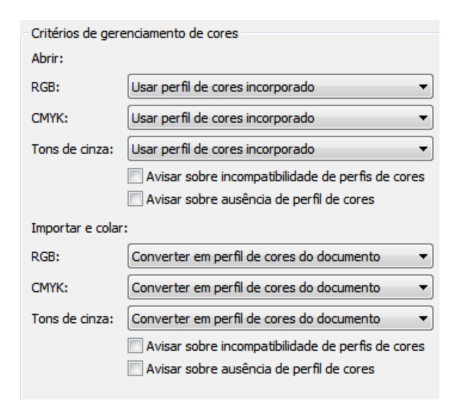
Para obter mais informações sobre prova digital, consulte “Prova digital” na Ajuda.

Trabalhar com critérios de gerenciamento de cores

Os critérios de gerenciamento de cores determinam como as cores são gerenciadas nos documentos que você abre e trabalha em um aplicativo. No CorelDRAW e no Corel PHOTO-PAINT, é possível definir um critério de gerenciamento de cores para abrir documentos e outro para importar e colar arquivos e objetos no documento ativo.

Os critérios padrão de gerenciamento das cores no Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW podem ajudá-lo a produzir cores consistentes em seus documentos. Caso esteja familiarizado com o gerenciamento de cores, é possível modificar os critérios padrão de cores para adaptá-los ao seu fluxo de trabalho específico.

Para alterar um critério de gerenciamento de cores, clique em **Ferramentas ▸ Gerenciamento de cores ▸ Configurações padrão** e defina as opções na área **Critérios de gerenciamento de cores**.



*Área **Critérios de gerenciamento de cores** da caixa de diálogo **Configurações de gerenciamento de cores padrão***

Na caixa de diálogo **Configurações de gerenciamento de cores padrão**, escolha uma das três opções de gerenciamento de cores para abrir documentos.

- A opção **Usar perfil de cores incorporado** atribui os perfis de cores incorporados ao documento. Recomenda-se esta opção porque ela preserva a aparência das cores originais e os valores das cores do documento.
- A opção **Atribuir perfil de cores padrão** usa os perfis de cores padrão para definir as cores do documento. Os valores das cores são preservados, mas a aparência das cores pode sofrer alteração.
- A opção **Converter em perfil de cores padrão** converte as cores do documento nos perfis de cores padrão. A aparência das cores do documento é preservada, mas os valores das cores podem sofrer alteração.

É possível, na mesma caixa de diálogo, escolher uma das três opções de gerenciamento de cores para importar e colar arquivos.

- A opção **Converter em perfil de cores do documento** converte as cores do arquivo importado ou colado no perfil de cores do documento ativo. Esta opção é usada quando o arquivo importado contém um perfil de cores que não corresponde ao perfil de cores do documento.
- A opção **Atribuir perfil de cores do documento** atribui o perfil de cores do documento ao arquivo importado ou colado. Os valores das cores do arquivo são preservados, mas a aparência das cores pode sofrer alteração.
- A opção **Usar perfil de cores incorporado** usa o perfil de cores incorporado ao arquivo. Esta opção preserva os valores e a aparência das cores do arquivo importado ou colado. Ela converte as cores do documento no perfil de cores incorporado ao arquivo importado ou colado.

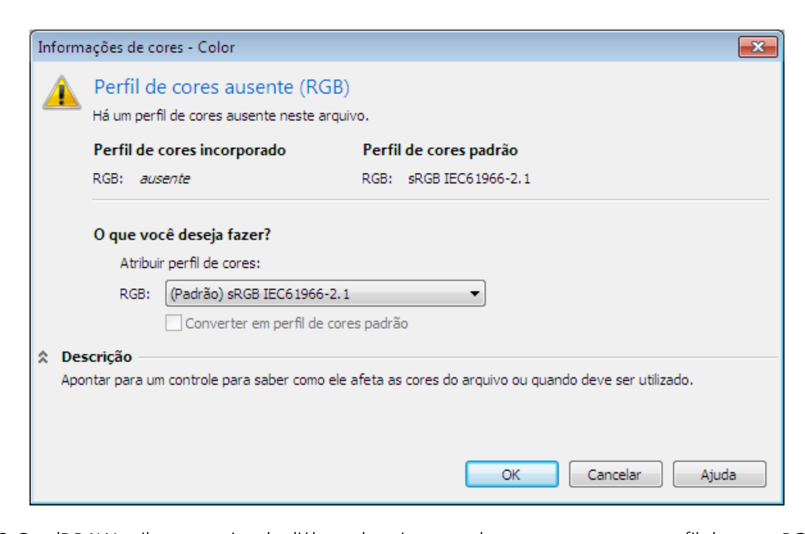
Os arquivos que são abertos ou importados podem não possuir perfis de cores ou conter perfis de cores que não correspondem aos perfis de cores padrão. Por padrão, os aplicativos não avisam sobre perfis de cores ausentes ou sem correspondência, mas fazem escolhas de gerenciamento de cores que produzem bons resultados. No entanto, você pode ativar as mensagens de aviso na área **Critérios de gerenciamento de cores** da caixa de diálogo **Configurações de gerenciamento de cores padrão** se desejar controle total sobre as cores em seus documentos.

Gerenciar cores ao abrir documentos

O critério padrão de gerenciamento de cores para abrir documentos preserva as cores em todos os documentos identificados que forem abertos e atribui os perfis de cores padrão a documentos não identificados.

Se você ativar mensagens de aviso para ausência ou falta de correspondência de perfis de cores, é possível escolher opções adicionais de gerenciamento das cores. Por exemplo, se um arquivo não possuir um perfil de cores, é possível atribuir um perfil de cores diferente do perfil de cores padrão do aplicativo. Essa opção é recomendada apenas se você conhecer o espaço de cores original do documento e tiver o perfil de cores associado instalado. Além de atribuir um perfil de cores específico, é possível converter as cores do documento do perfil de cores atribuído no perfil de cores padrão. As cores terão a aparência que teriam no espaço de cores atribuído, mas os valores das cores podem sofrer alteração.

Para obter mais informações, consulte “Gerenciar cores ao abrir documentos” na Ajuda.



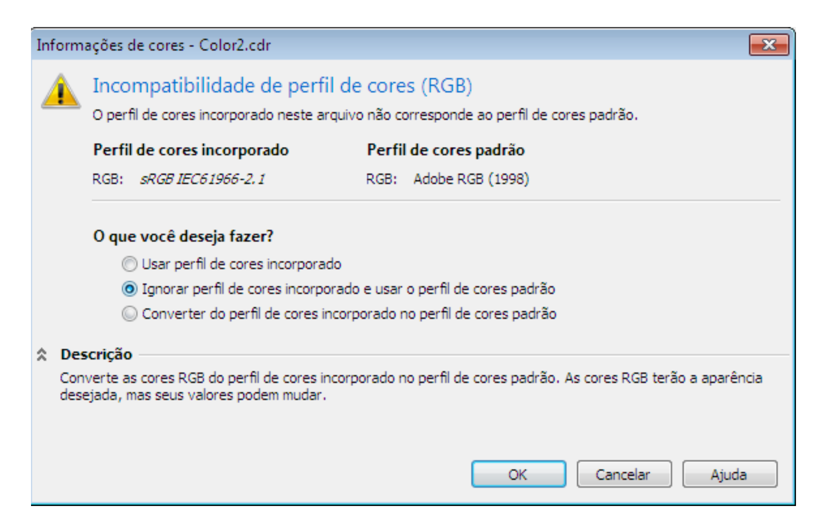
O CorelDRAW exibe esta caixa de diálogo de aviso para documentos sem um perfil de cores RGB.

Gerenciar cores ao importar e colar arquivos

Se você usar o critério de cores padrão para importar e colar arquivos, as cores nos arquivos importados ou colados são convertidas no perfil de cores do documento ativo. Se o perfil de cores do arquivo importado ou colado corresponder ao perfil de cores do documento ativo, não há conversão de cores.

Ativar as mensagens de aviso para ausência ou falta de correspondência de perfis permite acessar opções adicionais. Por exemplo, se um arquivo contiver um perfil de cores não correspondente, é possível escolher ignorar o perfil de cores incorporado e atribuir o perfil de cores do documento para preservar os valores das cores. Outra opção é converter as cores do documento no perfil de cores incorporado do arquivo importado ou colado. Observe que esta opção preserva a aparência e os valores das cores do arquivo importado ou colado, mas altera os valores da cores do documento ativo.

Para obter mais informações, consulte "Gerenciar cores ao importar e colar arquivos" na Ajuda.



Corel PHOTO-PAINT *exibe esta caixa de diálogo de aviso para um arquivo que contenha um perfil de cores não correspondente.*

Gerenciar cores para impressão

Por padrão, o Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW não converte cores quando um documento é enviado à impressora. A impressora recebe os valores das cores e interpreta as cores. Porém, se o sistema operacional incluir um perfil de cores associado à impressora, esse perfil de cores é detectado pela Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW e usado para converter as cores do documento no espaço de cores da impressora.

Se você possuir uma impressora PostScript®, todas as conversões de cores necessárias podem ser gerenciadas pelo CorelDRAW ou pela impressora. Quando o aplicativo gerencia a conversão de cores, as cores do documento são convertidas do espaço de cores atribuído no espaço de cores da impressora PostScript. Você deve desativar o gerenciamento de cores

no driver da impressora para usar esse método. Caso contrário, o aplicativo e a impressora gerenciam as cores durante a impressão e as cores do documento são corrigidas duas vezes, o que provoca alterações indesejadas nas cores.

Quando a impressora PostScript converte as cores do documento, o recurso de gerenciamento de cores deve estar ativado no driver da impressora. Apenas impressoras PostScript e mecanismos RIP que suportem conversões de cores na impressora podem ser usados neste método avançado. Embora aumente o tamanho do arquivo, este método tem a vantagem de garantir cores consistentes ao enviar o mesmo trabalho de impressão a diferentes prestadores de serviços de impressão.

Para obter mais informações sobre reprodução de cores para impressão, consulte "Imprimir cores com precisão" na Ajuda.

Também é possível gerenciar cores em arquivos PDF criados para impressão comercial. Para obter mais informações, consulte "Especificar opções de gerenciamento de cores para exportar arquivos PDF" na Ajuda.

Usar fluxo de trabalho CMYK seguro

Em geral, é possível especificar valores de cores CMYK em seus projetos. Para garantir um reprodução de cores confiável, você pode obter esses valores de cores CMYK de um livro de amostras de cores. Preservar os valores de cores CMYK durante todo o processo de impressão ajudar a evitar conversões de cores indesejadas e a garantir que as cores sejam reproduzidas da forma como aparecem no design original. Um fluxo de trabalho que preserva os valores de cores CMYK é conhecido como um fluxo de trabalho CMYK "seguro".

A Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW suporta fluxos de trabalho CMYK seguros. Por padrão, os valores de cores CMYK são preservados em qualquer documento aberto, importado ou colado. Além disso, os valores de cores CMYK são preservados por padrão ao imprimir documentos.

Em alguns casos é recomendável ignorar o fluxo de trabalho CMYK seguro e preservar a aparência de cores CMYK ao abrir, importar ou colar documentos. Essa opção é útil quando se deseja ver as cores originais de um design na tela ou exibir uma cópia impressa em uma impressora de mesa. Para preservar a aparência de cores CMYK, defina critérios de gerenciamento de cores que convertam cores CMYK em documentos que sejam abertos, importados ou colados. Além disso, ao imprimir em uma impressora PostScript, você pode converter cores CMYK no perfil de cores da impressora desativando a caixa de seleção **Preservar números CMYK** na página **Cor** da caixa de diálogo **Imprimir**.

Gerenciar cores para exibição on-line

Gerenciar cores para exibição on-line pode ser ainda mas complexo do que gerenciar cores para impressão. Os documentos e imagens na Web são exibidos em uma ampla variedade de monitores, que geralmente estão descalibrados. Além disso, a maioria dos navegadores da Web não suportam gerenciamento de cores e ignoram os perfis de cores incorporados aos arquivos.

Quando desenvolver documentos para uso exclusivo na Web, recomenda-se usar o perfil de cores sRGB como o perfil de cores RGB do documento e escolher cores RGB. Se um documento contiver um perfil de cores diferente, você deve converter as cores do documento em sRGB antes de salvá-lo para uso na Web.

Ao criar um arquivo PDF para exibição on-line, é possível incorporar perfis de cores ao arquivo

para reproduzir as cores de forma consistente no Adobe® Reader® e no Adobe® Acrobat®. Para obter mais informações, consulte "Especificar opções de gerenciamento de cores para exportar arquivos PDF" na Ajuda.

Ao iniciar um novo documento destinado à exibição on-line, você pode escolher uma predefinição que o ajude a obter bons resultados de cores. Além disso, o CorelDRAW e o Corel PHOTO-PAINT oferecem predefinições para gerenciamento de cores para documentos da Web. Para obter mais informações, consulte "Trabalhar com predefinições de gerenciamento de cores" na Ajuda.

Parte Quatro

Dicas e técnicas



Imagem criada por Michal Milkowski



Capítulo 8: Criação de sinalização

Capítulo 8: Criação de sinalização

A Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW® oferece ferramentas e recursos que permitem criar rapidamente eficientes sinalizações comerciais, banners, envelopamentos de veículos, pôsteres e muito mais. Este capítulo apresenta as tarefas mais comuns no setor de criação de sinalização e descreve procedimentos que permitem testar os recursos recomendados de cada tarefa. As dicas e técnicas descritas neste capítulo foram fornecidas por Doug Downey, um experiente designer e instrutor de criação de sinalização.

Tarefa	Recursos recomendados
Digitalizar um conceito desenhado à mão	Comando **Adquirir imagem**
Definir as dimensões ou a escala	Caixa de diálogo **Criar um novo documento** Configurações da régua Escala de desenho
Criar uma borda	Ferramenta **Retângulo** Efeito **Limite** Ferramenta **Envelope**
Incorporar e criar conteúdo	WhatTheFont?!™ PowerClip™ Caixa de diálogo **Alinhar e distribuir** Ferramenta **Contorno** Efeito **Chanfradura** Ferramenta **Sombreamento** Ferramenta **Preenchimento interativo** Ferramenta **Borracha** Janela de encaixe **Objetos** Lab de ajuste de imagem

Tarefa	Recursos recomendados
Obter aprovação do cliente	Janela de encaixe **Configurações da prova de cor**. Exportação de PDF
Fabricar a sinalização	Caixa de diálogo **Imprimir**

Digitalizar um conceito desenhado à mão

O nível de instruções recebidas de seu cliente ou gerente pode variar. Você pode receber um logotipo ou modelo como base para o trabalho ou ter controle criativo total. De qualquer forma, você deve decidir sobre o estilo da sinalização antes de começar o design. Se estiver criando uma sinalização do zero, é recomendável determinar antecipadamente os principais elementos do design. Esses elementos podem incluir estilo de fonte, tipo de borda, paleta de cores e o uso de imagens gráficas ou fotos. Discuta esses elementos de design com seu cliente ou gerente para assegurar que vocês compartilhem uma visão comum.

Comando Adquirir imagem

CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT

Conceitos desenhados à mão podem ser digitalizados no CorelDRAW ou Corel® PHOTO-PAINT™ e usados como uma referência para o design final. A imagem digitalizada pode ser bloqueada em sua própria camada para que não seja movida ou editada acidentalmente.



Experimente

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Adquirir imagem** ▸ **Selecionar origem** e escolha um scanner na lista.
2. Clique em **Arquivo** ▸ **Adquirir imagem** ▸ **Adquirir** e digitalize a imagem.
3. Execute um dos procedimentos a seguir:
   - No CorelDRAW, selecione a imagem digitalizada na janela de encaixe **Gerenciador de objetos** e clique no ícone **Bloquear ou desbloquear**.
   - No Corel PHOTO-PAINT, selecione a imagem digitalizada na janela de encaixe **Objetos** e clique em **Objeto** ▸ **Bloquear**.

   A imagem digitalizada é bloqueada para impedir edições.

Definir as dimensões ou a escala

Uma das primeiras tarefas a fazer é definir a escala do desenho para refletir as dimensões no mundo real da sinalização que você está criando. Definir a escala correta do desenho evita quaisquer problemas de dimensionamento ou escala ao fabricar a sinalização posteriormente.

Caixa de diálogo Criar um novo documento

CorelDRAW

Antes de definir uma escala de desenho, é necessário escolher uma unidade de medida diferente de pixels (por exemplo, polegadas ou centímetros). Ao criar um novo documento, é possível especificar a unidade de medida na caixa de diálogo **Criar um novo documento**.



Experimente

1. Clique em **Arquivo ▸ Novo**.
2. Na caixa de diálogo **Criar um novo documento**, escolha uma unidade de medida diferente de pixels.

Configurações da régua

CorelDRAW

Caso já tenha iniciado um documento com pixels definidos como a unidade de medida, é possível alterar facilmente essa preferência usando as configurações da régua.



Experimente

1. Clique em **Ferramentas ▸ Opções**.
2. Na caixa de diálogo **Opções**, expanda a categoria **Documento** e clique em **Réguas**.
3. Na área **Unidades**, escolha uma unidade de medida diferente de pixels.

Escala de desenho

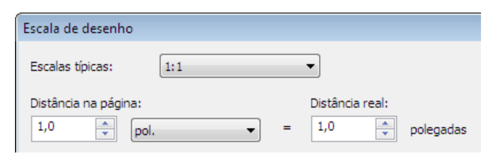
CorelDRAW

Dependendo de suas preferências de trabalho, você pode escolher uma escala de desenho predefinida ou criar uma escala de desenho personalizada. As escalas de desenho personalizadas serão úteis quando o cliente fornece dimensões exatas para a sinalização e não é possível recriar essas dimensões com nenhuma escala de desenho predefinida.



Experimente

1. Clique em **Exibir ▸ Configurar ▸ Configurar grade e régua**.
2. Na lista de categorias **Documento**, clique em **Réguas**.
3. Clique no botão **Editar escala**.
4. Na caixa de diálogo **Escala de desenho**, escolha uma escala de desenho predefinida na lista **Escalas típicas** ou crie uma escala personalizada digitando valores nas caixas de texto.



*A caixa de diálogo **Escala de desenho** permite escolher uma escala de desenho predefinida ou criar uma escala personalizada.*

Criar uma borda

Após definir as dimensões da sinalização, é possível criar uma borda ao redor dela. Dependendo da aparência desejada, há várias formas que podem ser usadas para criar bordas.

Ferramenta Retângulo

CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT

Uma das ferramentas de formas básicas, como a ferramenta **Retângulo**, pode ser usada para criar uma borda. A ferramenta **Retângulo** aprimorada permite modificar facilmente a aparência dos cantos para criar cantos redondos, com vieiras e chanfrados, que são usados com frequência em sinalizações.



Experimente

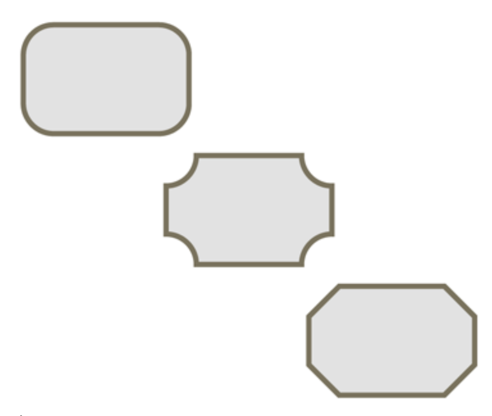
1. Clique na ferramenta **Retângulo** na caixa de ferramentas.
2. Execute um dos procedimentos a seguir:
   - No CorelDRAW, digite um valor maior que 0 nas caixas **Raio do canto** na barra de propriedades.
   - No Corel PHOTO-PAINT, clique no botão **Desativar preenchimento** e digite um valor maior do que 0 na

caixa **Tamanho do canto** na barra de propriedades.

3 Use os controles na barra de propriedades para executar uma dos procedimentos a seguir:
   - Para definir cantos redondos para o retângulo, clique no botão **Canto redondo**.
   - Para definir reentrâncias curvas para os cantos do retângulo, clique no botão **Canto com vieira**.
   - Para definir bordas planas para os cantos do retângulo, clique no botão **Canto chanfrado**.

4 Arraste para criar uma borda retangular para a sinalização.

No CorelDRAW, clique duas vezes na ferramenta **Retângulo** para criar um retângulo que corresponda ao tamanho da página e clique em **Layout ▸ Configurar página** para adicionar um quadro de página.



É possível criar cantos redondos, cantos chanfrados ou cantos com vieira.

Efeito Limite

CorelDRAW

Use uma combinação de formas simples para criar uma borda mais complexa para a sinalização. O efeito **Limite** no CorelDRAW cria um novo objeto que circunda os objetos selecionados.



Experimente

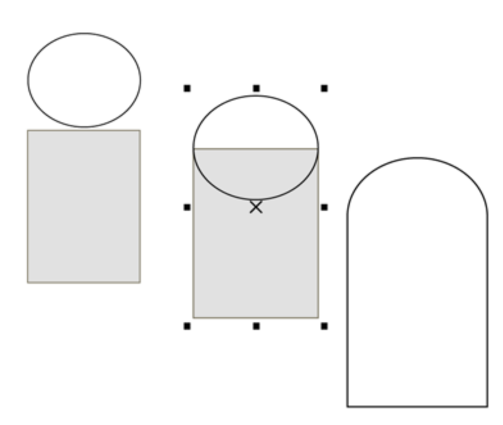
1 Usando a ferramenta **Retângulo**, arraste para desenhar um retângulo.

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Elipse**.

3 Arraste para desenhar um círculo, de forma que ele se sobreponha ao retângulo.

4 Usando a ferramenta **Seleção**, selecione o círculo, mantenha pressionada a tecla **Shift** e selecione o retângulo.

5 Clique em **Organizar ▸ Formato ▸ Limite** ou clique no botão **Crie um limite** na barra de propriedades para criar um novo objeto a partir dos dois objetos selecionados.



*Use o efeito **Limite** para criar uma borda complexa a partir de formas simples.*

Ferramenta Envelope

CorelDRAW

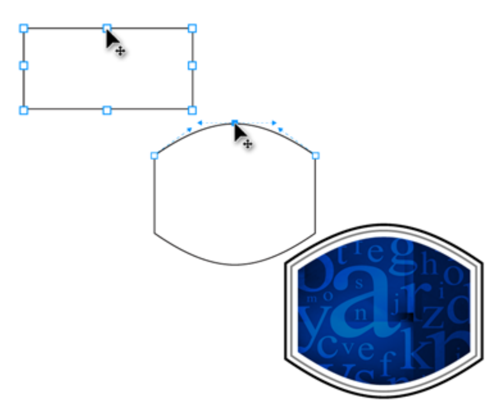
No CorelDRAW, adicione facilmente efeitos visuais à borda com a ferramenta **Envelope**. A ferramenta **Envelope** permite deformar interativamente os lados de um objeto e criar interessantes efeitos de borda.



Experimente

1. Usando a ferramenta **Retângulo**, arraste para criar um retângulo.
2. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Envelope**.
3. Na barra de propriedades, clique no botão **Modo de arco simples**.
4. Clique no nó superior central, mantenha pressionada a tecla **Shift** e arraste o nó inferior central para expandir o envelope nos dois lados.

   Para aplicar o efeito a apenas um lado, arraste um nó sem manter pressionada a tecla **Shift**.



*A ferramenta **Envelope** permite criar interessantes efeitos de borda.*

Incorporar e criar conteúdo

Após criar a borda, é possível adicionar conteúdo à sinalização. Em alguns casos, você pode ter recebido o conteúdo de seu cliente, como um logotipo comercial ou um slogan. Em outros casos, pode ser necessário criar o conteúdo do zero, começando com um desenho de conceito digitalizado. A seguir, algumas ferramentas e alguns recursos úteis para ajudá-lo a adicionar conteúdo à sinalização com rapidez e eficácia.

WhatTheFont?!

CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT

O cliente pode enviar uma fonte preferencial para a sinalização. A marca comercial do cliente pode exigir uma determinada fonte ou o cliente pode enviar várias fontes e solicitar que você crie algumas amostras.

Se o arquivo recebido do cliente contiver uma fonte que você não consiga identificar, use o CorelDRAW ou o Corel PHOTO-PAINT para acessar o site WhatTheFont?!. O WhatTheFont?! permite capturar e enviar uma amostra de fonte para identificação fácil e rápida. (O site está disponível somente em inglês).



Experimente

1. Execute um dos procedimentos a seguir:
   - No CorelDRAW, clique em **Texto ▸ WhatTheFont?!**.
   - No Corel PHOTO-PAINT, clique em **Objeto ▸ Texto ▸ WhatTheFont?!**.
2. Arraste para criar uma marca de seleção ao redor da fonte que deseja identificar.
3. Clique na área da captura ou pressione **Enter** para concluir a captura.

   O site WhatTheFont?! é exibido e oferece sugestões para ajudar a identificar a fonte desconhecida.

PowerClip

CorelDRAW

O recurso PowerClip no CorelDRAW facilita o ajuste de uma imagem de bitmap para que ela caiba dentro da borda da sinalização ou de outro objeto vetorial.



Experimente

1 Selecione um bitmap e posicione-o sob o objeto vetorial.

   Use a janela de encaixe **Gerenciador de objetos** para verificar se o bitmap está abaixo do objeto vetorial na ordem de empilhamento, de forma que o objeto vetorial fique visível.

2 Clique em **Efeitos ▸ PowerClip ▸ Colocar em recipiente**.

3 Mova o ponteiro de seta até o objeto em que deseja colocar a imagem de bitmap e clique para aplicar o efeito PowerClip.

Clique com o botão direito do mouse no objeto PowerClip e escolha **Editar conteúdo** para extrair o bitmap do recipiente do PowerClip. Em seguida, é possível modificar o bitmap ou alterar sua posição dentro do recipiente. Ao concluir, clique com o botão direito do mouse no bitmap e escolha **Concluir a edição deste nível**.







O efeito PowerClip permite ajustar um bitmap de forma que ele caiba dentro da borda da sinalização.

Caixa de diálogo Alinhar e distribuir

CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT

O alinhamento adequado de elementos de texto e gráficos é essencial para o design de qualquer sinalização, placa ou envelopamento de veículo. A caixa de diálogo **Alinhar e distribuir** pode ajudá-lo a alinhar objetos a uma página, alinhar objetos a outros objetos ou distribuir vários objetos uniformemente com uma distância fixa.



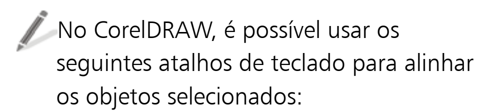
Experimente

1 Selecione dois ou mais objetos para alinhar.

2 Execute um dos procedimentos a seguir:
   - No CorelDRAW, clique em **Organizar ▸ Alinhar e distribuir ▸ Alinhar e distribuir**.
   - No Corel PHOTO-PAINT, clique em **Objeto ▸ Organizar ▸ Alinhar e distribuir**.

3 Na caixa de diálogo **Alinhar e distribuir**, clique na guia **Alinhar**.

4 Escolha as opções para alinhar os objetos.



No CorelDRAW, é possível usar os seguintes atalhos de teclado para alinhar os objetos selecionados:

- **C** para alinhar verticalmente os centros.
- **E** para alinhar horizontalmente os centros.
- **T** para alinhar o topo dos objetos.
- **B** para alinhar a parte inferior dos objetos.
- **L** para alinhar a borda esquerda dos objetos.
- **R** para alinhar a borda direita dos objetos.
- **P** para centralizar os objetos na página.

Ferramenta Contorno

CorelDRAW

É comum aplicar efeitos especiais a caracteres de texto ou objetos em uma sinalização para que eles se destaquem do fundo ou de outros objetos.

Adicione um contorno ao texto ou a objetos no design usando a ferramenta **Contorno**. A ferramenta **Contorno** gera um efeito tridimensional (3D) criando uma série de curvas concêntricas que progridem para dentro ou fora de um objeto ou texto.



Experimente

1 Selecione um objeto ou texto.

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Contorno**.

3 Na barra de propriedades, ajuste o tamanho e a cor do contorno a ser aplicado.

4 Na caixa **Deslocamento de contorno**, digite um valor para a distância entre as linhas de contorno.

   Primeiramente, tente definir uma distância de deslocamento muito pequena (por exemplo, **0,01"**).

5 Na barra de propriedades, clique em um dos botões a seguir para especificar como gostaria de aplicar o contorno ao objeto: **Para o centro**, **Contorno interno** ou **Contorno externo**.

Antes de aplicar efeitos adicionais ao objeto, como o efeito **Chanfradura**, clique na ferramenta **Seleção**, clique no objeto contornado e, em seguida, em **Organizar ▸ Separar Grupo de contorno**. O efeito de contorno deve ser separado do objeto para outro efeito possa ser aplicado.

PortaGravida





*É possível usar a ferramenta **Contorno** para criar um efeito 3D.*

Efeito Chanfradura

CorelDRAW

Use o efeito **Chanfradura** para aplicar outro efeito 3D a um objeto ou texto. O efeito **Chanfradura** destaca o texto na sinalização e ajuda a chamar atenção para ele.



Experimente

1 Selecione um objeto ou texto.

2 Clique em **Efeitos ▸ Chanfradura**.

3 Experimente as diferentes configurações de efeito chanfradura na janela de encaixe **Chanfradura**.

Ferramenta Sombreamento

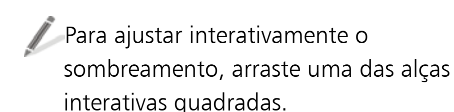
CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT

A ferramenta **Sombreamento** produz um dos efeitos mais poderosos na Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW e é amplamente usado no setor de criação de sinalização. Essa ferramenta permite adicionar um efeito de sombra realista a um objeto selecionando, criando a ilusão de que o objeto flutua acima da sinalização.



Experimente

1. Selecione um objeto ou texto.
2. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Sombreamento**.
3. Na barra de propriedades, escolha uma predefinição e experimente as configurações para ajustar o tamanho, a cor e outras propriedades do sombreamento.



Para ajustar interativamente o sombreamento, arraste uma das alças interativas quadradas.

Para alterar a cor do sombreamento, arraste uma cor da paleta de cores padrão ou personalizadas até uma das alças interativas. Esse método é particularmente útil quando se deseja corresponder uma cor no design.

Caso tenha um sombreamento com cores claras em um fundo escuro, escolha **Normal** na caixa de listagem **Operação de transparência** na barra de propriedades para destacar mais a sombra.

Para separar o sombreamento do objeto ou texto, selecione o sombreamento e clique em **Organizar ▸ Separar grupo de sombreamento**.





*A ferramenta **Sombreamento** cria um efeito de sombra realista.*

Ferramenta Preenchimento interativo

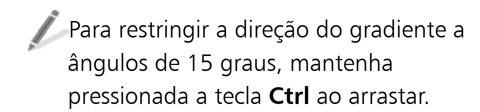
CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT

Usar a ferramenta **Preenchimento interativo** é uma maneira conveniente de criar transições de cores em um objeto ou texto.



Experimente

1. Selecione um objeto ou texto.
2. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preenchimento interativo**.
3. Arraste pelo texto ou objeto para aplicar uma gradiente de cores.
4. Experimente as opções da barra de propriedades para alterar o tipo de gradiente, a cor, o tamanho ou a direção.

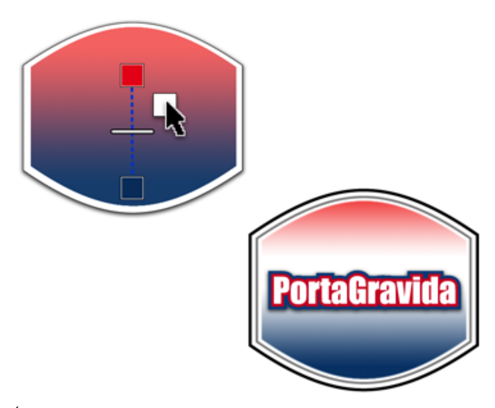


Para restringir a direção do gradiente a ângulos de 15 graus, mantenha pressionada a tecla **Ctrl** ao arrastar.

Para alterar as cores inicial e final do gradiente, arraste as cores da paleta de cores até as alças interativas quadradas. Para adicionar cores de transição, arraste as cores da paleta de cores em qualquer lugar na linha pontilhada entre as alças interativas.



*A ferramenta **Preenchimento interativo** cria transições de cores em um objeto.*



É possível adicionar cores de transição arrastando cores da paleta de cores até a linha pontilhada.

Ferramenta Borracha

CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT

A ferramenta **Borracha** é excelente para apagar áreas de um design quando você não precisa ser muito preciso. Por exemplo, é possível criar vários efeitos duplicando texto e apagando parcialmente a duplicata para revelar o texto original que está por baixo.



Experimente

1. Crie um objeto de texto usando uma fonte grossa, como a **Impact**.
2. Pressione **Ctrl + D** para duplicar o texto e assegure que a duplicata se sobreponha completamente ao objeto original.
3. Com a duplicata selecionada, execute um dos procedimentos a seguir:
   - No CorelDRAW, clique em uma cor na paleta de cores para alterar a cor de preenchimento da duplicata.
   - No Corel PHOTO-PAINT, clique com o botão direito do mouse em uma cor na paleta de cores, clique na ferramenta **Preenchimento** na caixa de ferramentas e, em seguida, nas letras do texto para alterar a cor.

   Alterar a cor facilita a diferenciação objeto superior do objeto subjacente quando você começa a apagar.
4. Verifique se o objeto superior está selecionado e clique na ferramenta **Borracha** na caixa de ferramentas. Apague áreas do objeto superior para revelar parcialmente o texto subjacente e criar vários efeitos.





*A ferramenta **Borracha** permite criar um efeito de montanha apagando áreas do objeto superior para revelar o texto subjacente.*

Janela de encaixe Objetos

Corel PHOTO-PAINT

É possível criar efeitos em camada interessantes com objetos que estão sobre a imagem de fundo no Corel PHOTO-PAINT. A configuração **Opacidade** na janela de encaixe **Objetos** permite ajustar a opacidade do objeto selecionado para que elementos do fundo subjacente possam ficar visíveis. Essa configuração é especialmente útil quando se deseja criar variação e interesse na sinalização sem tornar o fundo muito forte.



Experimente

1. Abra um bitmap no Corel PHOTO-PAINT.
2. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Retângulo**.

3 Arraste para criar um retângulo.

   A cor padrão de preenchimento é preta.

4 Na janela de encaixe **Objetos**, selecione o objeto de retângulo.

5 Experimente as configurações de **Opacidade**.





A opacidade do retângulo é ajustada para revelar o fundo subjacente.

Lab de ajuste de imagem

CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT

O Lab de ajuste de imagem é uma excelente ferramenta que permite clarear, escurecer ou fazer ajustes de cores em imagens de bitmap no CorelDRAW ou Corel PHOTO-PAINT. É possível exibir os ajustes na janela de visualização e usar o recurso **Criar instantâneo** para experimentar as diferentes configurações até ficar satisfeito com os resultados.



Experimente

1 Selecione uma imagem de bitmap.

2 Execute um dos procedimentos a seguir:

- No CorelDRAW, clique em **Bitmaps ▸ Lab de ajuste de imagem**.
- No Corel PHOTO-PAINT, clique em **Ajustar ▸ Lab de ajuste de imagem**.

3 Experimente as configurações de temperatura, tingimento, brilho, contraste, etc.

4 Clique no botão **Criar instantâneo** para salvar uma cópia temporária da imagem.

   Os instantâneos aparecem como miniaturas abaixo da imagem. Essas miniaturas podem ser usadas para comparar diferentes configurações.

Obter aprovação do cliente

Antes de enviar o projeto de sinalização concluído para fabricação, você pode enviar uma prova digital (em , um PDF) para obter a aprovação final do cliente. Usando os recursos de prova de cores no CorelDRAW, é possível fornecer aos clientes ou colegas um arquivo que seja uma representação precisa das cores que aparecerão na sinalização fabricada.

Janela de encaixe Configurações da prova de cor

CorelDRAW

Crie uma prova precisa exportando um arquivo que contenha o perfil de cores do dispositivo de saída. Além disso, é possível ativar a prova de cores do documento, o que permite visualizar como perfis de cores diferentes afetarão as cores no documento.



Experimente

1 Clique em **Ferramentas▸ Configurações da prova de cor**.

   A janela de encaixe **Configurações da prova de cor** é exibida.

2 Na janela de encaixe **Configurações da prova de cor**, ative a caixa de seleção **Cores de prova**.

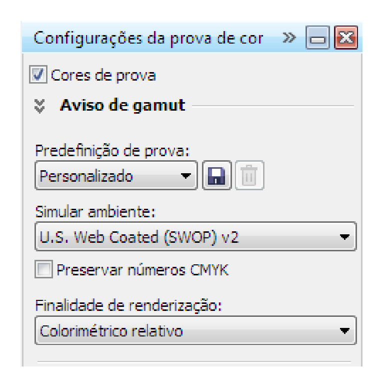
Um ícone no lado direito da barra de status indica se as cores da prova estão ativadas ou desativadas.

3 Na caixa de listagem **Simular ambiente** na janela de encaixe **Configurações da prova de cor**, escolha o perfil de cores de sua saída.

A exibição das cores do documento no monitor é alterada dinamicamente para permitir visualizar as cores da saída final.

4 Clique no botão **Exportar prova digital** para salvar um arquivo com as cores da prova.

O mecanismo de cores da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5 foi completamente redesenhado. Para obter mais informações sobre configurações de cores e provas digitais, consulte "Configurações de gerenciamento de cores em Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5" na página 90 e "Prova digital" na página 94.



*A janela de encaixe **Configurações da prova de cor** permite escolher um perfil de cores de saída e visualizar os resultados.*

Exportação de PDF

CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT

Quando estiver pronto para enviar o trabalho para aprovação, você pode exportar o documento do CorelDRAW em um arquivo PDF e, em seguida, enviar o arquivo PDF por e-mail ao cliente. Ao exportar um arquivo, o documento original do CorelDRAW não é afetado e uma cópia separada do projeto é criada no formato de arquivo selecionado.



Experimente

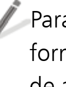
1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.

2 Execute um dos procedimentos a seguir:

- No CorelDRAW, escolha **PDF - Adobe Portable Document Format** na caixa de diálogo **Exportar**.
- No Corel PHOTO-PAINT, escolha **PDF - Adobe Portable Document Format** na caixa de diálogo **Exportar uma imagem para o disco**.

3 Clique em **Exportar**.

É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**. Também é possível clicar na guia **Cor** para escolher configurações de cores específicas para o arquivo PDF.



Para obter mais informações sobre formatos de arquivo, consulte "Formatos de arquivo" na Ajuda. Para obter mais informações sobre configurações de cores de PDF, consulte "Especificar opções de gerenciamento de cores para exportar arquivos PDF" na Ajuda.

Fabricar a sinalização

Quando a sinalização estiver pronta para ser fabricada, você pode escolher entre uma grande variedade de impressoras ou prestadores de serviços de impressão. Uma opção popular no setor de criação de sinalização é uma impressora Roland®. Essas impressoras oferecem uma experiência de impressão e recorte de parada única, eliminando a necessidade de imprimir a

sinalização antes de enviá-la a uma cortadora. As impressoras Roland executam todas as tarefas de impressão, alinhamento e recorte internamente, o que as tornou a principal escolha de criadores de sinalização.

Caso tenha acesso direto a uma impressora Roland, é possível instalar o driver da impressora e imprimir o trabalho diretamente a partir de seu computador. As impressoras Roland são fornecidas com software que calibra as cores e o posicionamento da imagem. Você também pode usar o software para posicionar e imprimir várias cópias na mesma página, o que reduz o desperdício de material dispendioso de sinalização.

Se estiver enviando o trabalho para um prestador de serviços de impressão que utilize uma impressora Roland, também é possível aproveitar as funcionalidades de parada única da impressora. As impressoras Roland aceitam diversos formatos de arquivo, incluindo arquivos PDF, EPS e JPG. Consulte seu prestador de serviços de impressão para determinar se há algum formato de arquivo específico preferido.

Caixa de diálogo Imprimir

CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT

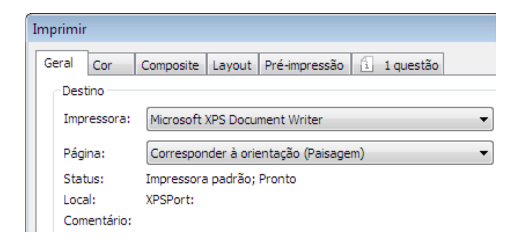
Se estiver imprimindo diretamente em uma impressora Roland, é possível definir o tamanho e a orientação do papel da impressora para que correspondam automaticamente às configurações de página do arquivo do CorelDRAW ou Corel PHOTO-PAINT, o que elimina a necessidade de configurar manualmente o tamanho e a orientação da página. Para obter mais informações sobre impressão, consulte "Imprimir" na Ajuda.

Experimente

1 Clique em **Arquivo ▸ Imprimir**.

2 Na caixa de diálogo **Imprimir**, clique na guia **Geral**.

3 Na caixa de listagem **Página**, escolha **Corresponder à orientação**.



*A caixa de diálogo **Imprimir** permite escolher as configurações de orientação de página.*

Exemplos

As imagens nesta seção mostram sinalizações comerciais que foram criadas usando os recursos e as técnicas recomendadas neste capítulo.



Imagem de Stephan Tetreault

Há mais exemplos de sinalizações comerciais no Capítulo 16, "Envelopamento de veículos!" e nas páginas da Galeria na Parte Sete.



Imagem de Doug Downey

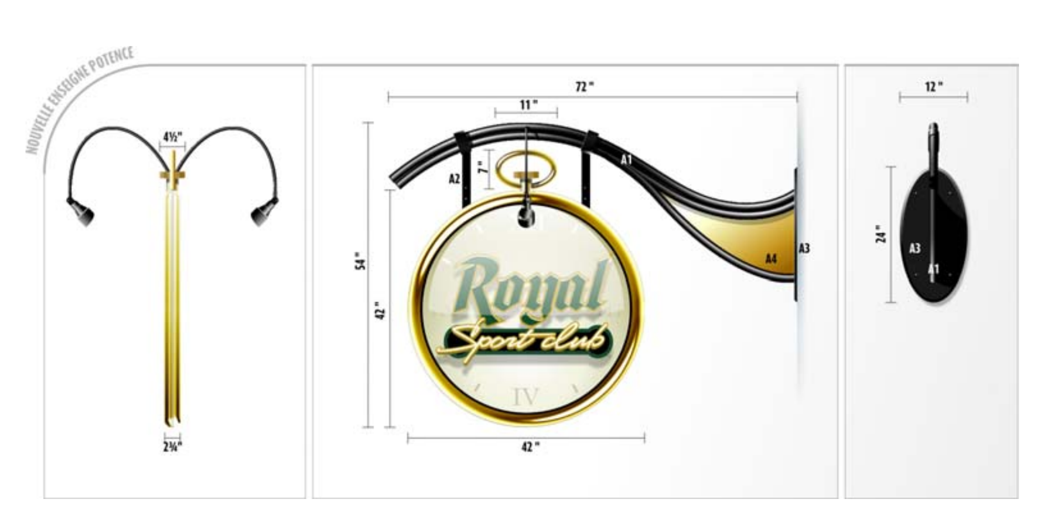


Imagem de Stephan Tetreault



Capítulo 9: Ilustração

Capítulo 9: Ilustração

O CorelDRAW® e o Corel® PHOTO-PAINT™ permitem liberar sua visão artística para produzir ilustrações espetaculares. Este capítulo apresenta as tarefas mais comuns de ilustração e recomenda os recursos que podem ser utilizados em seu fluxo de trabalho criativo. As dicas e técnicas neste capítulo são fornecidas por Igor Tkac, ilustrador profissional. O trabalho do Igor é exibido na Galeria na Parte Sete deste manual.

Tarefa	Recursos recomendados
Configurar o documento.	Caixas de diálogo **Criar um novo documento** e **Criar nova imagem**
Configurar uma mesa digitalizadora	Configurações de mesa digitalizadora
Esboçar à mão	Ferramenta **Pintura**
Pinceladas de desenho	Ferramenta **Mídia artística**: Modo **Predefinição** Ferramenta **Mídia artística**: Modo **Pincel** Ferramenta **Mídia artística**: Modo **Espalhador** Ferramenta **Mídia artística**: Modo **Caligráfico** Ferramenta **Mídia artística**: Modo **Pressão** Janela de encaixe de **Configurações de pincel**
Desenhar objetos	Corel® PowerTRACE™ Ferramentas **Retângulo** e **Elipse** Ferramenta **Mão livre** Ferramentas **Bézier** e **Caneta** Ferramenta **Forma** Comandos **Duplicar**, **Escala**, **Girar** e **Espelhar**

Tarefa	Recursos recomendados
Aplicar as cores	Paleta do **Documento** e paleta da **Imagem** Ferramenta **Preenchimento de malha**
Aplicar efeitos	Ferramentas **Transparência** e **Transparência do objeto** Efeito **Perspectiva** Ferramenta **Envelope** Efeitos especiais

É possível escolher diversas ferramentas de desenho e efeitos especiais para criar ilustrações realistas com qualidade de foto, tudo à mão. O CorelDRAW e o Corel PHOTO-PAINT suportam a tecnologia de mesa digitalizadora, o que torna a experiência de desenhar à mão simples e intuitiva. Mesmo se você não utilizar uma mesa digitalizadora, é possível criar ilustrações incríveis usando ferramentas como **Preenchimento de malha** e **Mídia artística**.

Uma ilustrações pode ser um bitmap, um gráfico vetorial ou uma combinação de ambos. Poder alternar suavemente entre trabalhar com bitmaps e com gráficos vetoriais é a chave para a renderização bem-sucedida de uma arte final.

Configurar o documento

Ao iniciar um novo arquivo, é necessário escolher as configurações do projeto.

Caixas de diálogo Criar um novo documento e Criar nova imagem

CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT

As configurações escolhidas no início do projeto incluem dimensões, resolução, perfil de cores e orientação retrato ou paisagem. É possível alterar o tamanho e a orientação do projeto durante o trabalho. As configurações de resolução e cor escolhidas se baseiam na finalidade do projeto. Por exemplo, designs da Web e designs de impressão demandam configurações diferentes. Para obter mais informações sobre como configurar um documento para diferentes tipos de saída, consulte “Gerenciamento de cores” na página 86 e "Imprimir” na Ajuda.



Experimente

1 Clique em **Arquivo ▸ Novo**.

2 Execute um dos procedimentos a seguir:
   - No CorelDRAW, escolha as definições na caixa de diálogo **Criar um novo documento**.
   - No Corel PHOTO-PAINT, escolha as definições na caixa de diálogo **Criar nova imagem**.

Configurar uma mesa digitalizadora

O CorelDRAW e o Corel PHOTO-PAINT suportam a tecnologia de mesa digitalizadora. O hardware de uma mesa digitalizadora consiste em uma caneta e uma mesa de desenho de desenho que permitem esboçar à mão. Enquanto você esboça, o software

transforma suas pinceladas para pareçam como feitos por diversos tipos de canetas e pincéis. Seja uma arte final complexa ou simples rabiscos, usar uma mesa digitalizadora é a forma mais intuitiva de transferir os movimentos naturais de desenhos à mão para a tela do computador.

Configurações de mesa digitalizadora

CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT

O CorelDRAW e o Corel PHOTO-PAINT permitem personalizar como suas pinceladas na mesa digitalizadora são renderizadas na ilustração. Ao desenhar com a caneta, seu método exclusivo de aplicar inclinação e pressão pode afetar a aparência das pinceladas na tela. Para otimizar os resultados produzidos por seu estilo próprio de desenho, é possível ajustar automaticamente as configurações de acordo com a pressão que você normalmente aplica à caneta ao desenhar.



Experimente

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**.

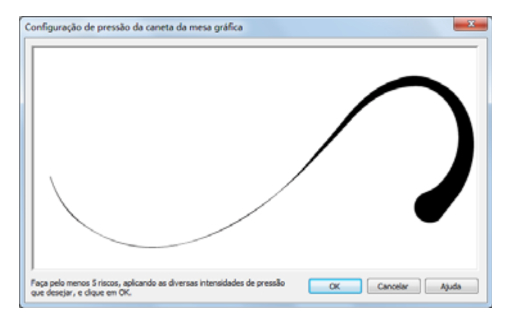
2 Execute um dos procedimentos a seguir:

- No CorelDRAW, expanda a lista de categorias **Área de trabalho** e clique em **Exibição**.
- No Corel PHOTO-PAINT, clique em **Geral** na lista de categorias **Área de trabalho**.

3 Clique no botão **Configurar**.

4 Com uma mesa digitalizadora, desenhe algumas pinceladas que representam a pressão que você normalmente aplica.

O CorelDRAW e o Corel PHOTO-PAINT ajustam automaticamente as configurações da mesa digitalizadora para acomodar seu estilo de pressão.



As configurações da mesa digitalizadora ajustam automaticamente a pincelada de acordo com a pressão aplicada.

Esboçar à mão

Antes de começar a trabalhar com o CorelDRAW ou Corel PHOTO-PAINT, é recomendável esboçar a ilustração à mão com lápis e papel. Esboça à mão ajuda a visualizar a ilustração e explorar aspectos como perspectiva, sombreamento e dimensões. Em seguida, o esboço pode ser digitalizado no CorelDRAW ou Corel PHOTO-PAINT e utilizado como referência ao iniciar o desenho e refinar suas ideias. Para obter mais informações sobre como digitalizar o esboço, consulte “Comando Adquirir imagem” na página 105.

Muitos artistas começam esboçando uma ideia diretamente no Corel PHOTO-PAINT com uma caneta digital e uma mesa digitalizadora. Caso utilize o CorelDRAW para finalizar o design, criar um esboço com o Corel PHOTO-PAINT é uma boa maneira de refinar o conceito antes de optar pela renderização vetorial. Em seguida, a imagem pode ser importada no CorelDRAW em alta resolução (300 dpi ou superior).

Ferramenta Pintura

Corel PHOTO-PAINT

Muitos artistas começam utilizando a ferramenta **Pintura** no Corel PHOTO-PAINT

para criar um esboço que será usado como referência durante todo o processo criativo.



Experimente

1. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Pintura**.
2. Na barra de propriedades, escolha uma categoria e um tipo de pincel.
3. Desenhe o esboço que deseja usar como referência.
4. Clique em **Arquivo** ▸ **Salvar** para salvar seu arquivo.

Pinceladas de desenho

O CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT incluem diversos estilos de pincéis predefinidos inspirados em texturas e pinceladas de pinturas, esboços e caligrafia. As ferramentas de desenho funcionam especialmente bem com uma caneta e uma mesa digitalizadora.

A ferramenta **Mídia artística** no CorelDRAW permite escolher dentre diversos novos e sofisticados estilos de pincéis predefinidos. É possível desenhar formas vetoriais, pinceladas, imagens espalhadas, pinceladas caligráficas e pinceladas sensíveis à pressão predefinidas. Você pode, para cada tipo de pincelada disponível na ferramenta **Mídia artística**, definir as preferências do nível de suavização, de largura da pincelada e outras propriedades de pincelada.

O Corel PHOTO-PAINT permite escolher dentre diversos pincéis predefinidos ou utilizar a janela de encaixe **Configurações de pincel** para modificar os atributos do pincel e criar pincéis personalizados.

Ferramenta Mídia artística: Modo Predefinição

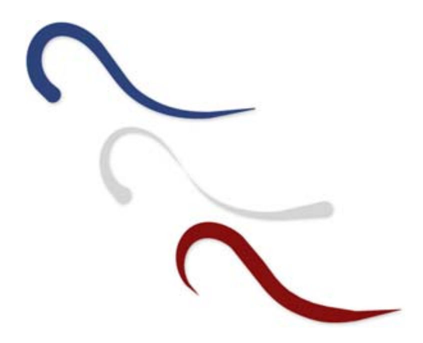
CorelDRAW

Usar o modo **Predefinição** da ferramenta **Mídia artística** é ideal quando se deseja criar uma pincelada básica que possa ser editada. Pinceladas predefinidas variam em largura e forma e podem ser editadas aplicando diferentes formas de pinceladas predefinidas, esticando e movendo a pincelada na página e aplicando um preenchimento e um contorno à pincelada.



Experimente

1. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mídia artística**.
2. Na barra de propriedades, clique no botão **Predefinir**.
3. Escolha uma predefinição na caixa de listagem **Predefinir pincelada** na barra de propriedades.
4. Desenhe na janela do documento.



*As predefinições da ferramenta **Mídia artística** permitem desenhar pinceladas básicas.*

Ferramenta Mídia artística: Modo Pincel

CorelDRAW

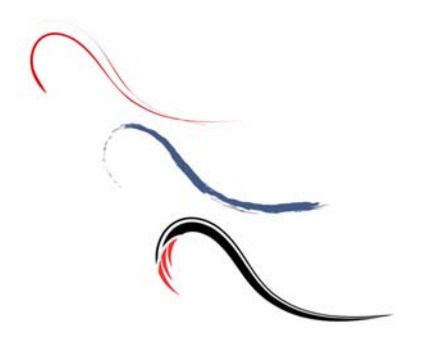
O CorelDRAW permite usar um estilo de pincelada a partir de uma ampla seleção de

cores, texturas e padrões. Você pode utilizar pinceladas para criar vários efeitos de pintura, como espirros de pintura, aquarelas e pinceladas de tinta a óleo ou acrílica, sendo possível criar também outros efeitos de pinceladas artísticas que lembrem pingos d'água, um manto de estrelas ou listras de arco-íris.



Experimente

1. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mídia artística**.
2. Na barra de propriedades, clique no botão **Pincel**.
3. Escolha uma categoria de pincel na caixa de listagem **Categoria** e, em seguida, uma pincelada na caixa de listagem **Pincelada**.
4. Desenhe na janela do documento.



*Crie efeitos de pintura usando o modo **Pincel** da ferramenta **Mídia artística**.*

Ferramenta Mídia artística: Modo Espalhador

CorelDRAW

O CorelDRAW permite usar o modo **Espalhador** da ferramenta **Mídia artística** para adicionar elementos criativos à ilustração. A ferramenta "espalha" uma série de imagens vetoriais na página. É possível escolher dentre diversos tipos de imagens, incluindo folhas caídas, vegetação costeira, balões e flocos de neve.



Experimente

1. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mídia artística**.
2. Na barra de propriedades, clique no botão **Espalhador**.
3. Escolha uma categoria de espalhador na caixa de listagem **Categoria** e, em seguida, uma imagem na caixa de listagem **Padrão de espalhamento**.
4. Arraste na janela do documento para espalhar imagens ao longo de uma linha.



No Corel PHOTO-PAINT, use a ferramenta **Espalhador de imagens** para espalhar as imagens. Para obter mais informações, consulte “Espalhar imagens” na Ajuda.



É possível espalhar imagens vetoriais ao longo de uma linha.

Ferramenta Mídia artística: Modo Caligráfico

CorelDRAW

O CorelDRAW permite usar o modo **Caligráfico** da ferramenta **Mídia artística** para criar pinceladas de estilo caligráfico na página. Após desenhar a pincelada caligráfica, é possível ampliá-la para criar um efeito de fita ou esticar, remodelar e preencher a pincelada.



Experimente

1. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mídia artística**.
2. Na barra de propriedades, clique no botão **Caligráfico**.
3. Ajuste a suavização, a largura e o ângulo da pincelada caligráfica digitando valores nas caixas na barra de propriedades.
4. Desenhe na janela do documento.



*Crie pinceladas caligráficas usando a ferramenta **Mídia artística**.*

Ferramenta Mídia artística: Modo Pressão

CorelDRAW

No CorelDRAW, a pincelada de pressão funciona especialmente bem com uma caneta e uma mesa digitalizadora. A pincelada fica mais grossa conforme se aplica mais pressão com a caneta e mais fina quando se liberar a pressão. Experimente a pincelada de pressão se desejar recriar a experiência de esboçar à mão, com a satisfação de usar a pressão da caneta para alterar a aparência da pincelada.



Experimente

1. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mídia artística**.
2. Na barra de propriedades, clique no botão **Pressão**.
3. Ajuste a suavização e a largura da pincelada digitando valores nas caixas na barra de propriedades.
4. Desenhe na janela do documento.





Use a pressão da caneta para controlar a aparência da pincelada.

Janela de encaixe Configurações de pincel

Corel PHOTO-PAINT

Além de oferecer diversos pincéis predefinidos, o Corel PHOTO-PAINT permite criar pincéis personalizados modificando os atributos de pincéis na janela de encaixe **Configurações de pincel**.



Experimente

1. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Pintura**.
2. Na barra de propriedades, escolha uma categoria e um tipo de pincel.
3. Clique em **Janela ▸ Janelas de encaixe ▸ Configurações de pincel**.
4. Na janela de encaixe **Configurações de pincel**, ajuste a ponta, o tamanho, a textura ou outros atributos do pincel.
5. Desenhe na janela de imagem.

Desenhar objetos

O CorelDRAW oferece diversas ferramentas de desenho para criar e modificar formas. Frequentemente, desenhar linhas é a tarefa mais demorada em ilustrações. Muitos ilustradores usam o CorelDRAW para to rastrear o esboço previamente criado com o Corel PHOTO-PAINT. Vários métodos podem ser usados para rastrear o esboço no CorelDRAW. Se o esboço original for suficientemente detalhado, é possível rastreá-lo com eficácia com o Corel PowerTRACE. Outra opção é rastrear o esboço manualmente, ou começar uma ilustração do zero, usando as ferramentas **Retângulo** e **Elipse** para criar formas simples ou as ferramentas **Mão livre**, **Bézier** e **Caneta** para desenhar linhas e curvas. Após desenhar as curvas, edite e ajuste suas formas com a ferramenta **Forma**. Você também pode modificar objetos inteiros escalando-os, girando-os ou espelhando-os.

Corel PowerTRACE

CorelDRAW

Rastreie um bitmap em uma etapa usando o comando **Rastreio rápido**. Ou escolha um método de rastreamento adequado e use os controles do PowerTRACE para visualizar e ajustar os resultados rastreados. Para obter mais informações, consulte "Rastrear bitmaps e editar resultados rastreados" na Ajuda.



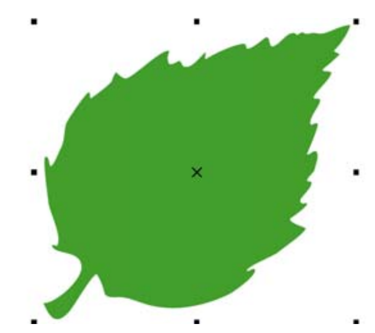
Experimente

1. No CorelDRAW, clique em **Arquivo ▸ Novo** para iniciar um novo documento.
2. Clique em **Arquivo ▸ Importar**, localize o arquivo do esboço criado com o Corel PHOTO-PAINT e clique em **Importar**.
3. Clique na janela do documento para posicionar a imagem na página.
4. Com a imagem selecionada, clique em **Rastrear bitmap** na barra de propriedades e escolha **Rastreio rápido**.

Para acessar rapidamente o comando **Rastreio rápido**, clique com o botão direito do mouse na imagem e escolha **Rastreio rápido** do menu contextual.



O esboço de bitmap, criado no Corel PHOTO-PAINT, foi importado no CorelDRAW.



*A folha é rastreada usando o comando **Rastreio rápido**.*

Ferramentas Retângulo e Elipse

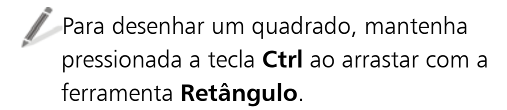
CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT

Desenhe formas básicas usando as ferramentas **Retângulo** e **Elipse** e, em seguida, modifique as formas para criar objetos mais complexos. O CorelDRAW permite converter formas básicas em curvas e, em seguida, editar as curvas com mais precisão.



Experimente

1. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Retângulo** ou na ferramenta **Elipse**.
2. Arraste para desenhar um retângulo ou uma elipse.



Para desenhar um quadrado, mantenha pressionada a tecla **Ctrl** ao arrastar com a ferramenta **Retângulo**.

Para desenhar um círculo, mantenha pressionada a tecla **Ctrl** ao arrastar com a ferramenta **Elipse**.

Para converter uma forma básica em curvas com o CorelDRAW, selecione a forma e clique no botão **Converter em curvas** na barra de propriedades. Após o objeto ser convertido em curvas, use a ferramenta **Forma** para editar e remodelar o objeto.

Ferramenta Mão livre

CorelDRAW

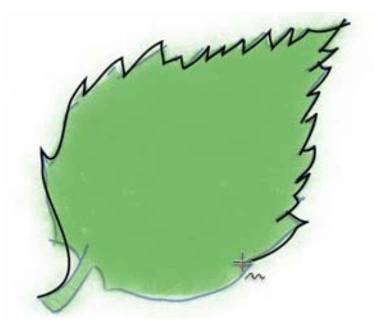
O CorelDRAW permite utilizar a ferramenta **Mão livre** para traçar formas simples manualmente. É possível controlar a suavidade das curvas e números de nós criados ao longo da curva.



Experimente

1. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mão livre**.
2. Arraste para desenhar uma curva.

Para ajustar a suavidade das curvas e o número de nós ao longo da curva, clique em **Ferramentas ▸ Opções**. Na lista de categorias **Área de trabalho**, clique em **Caixa de ferramentas** e, em seguida, na **ferramenta Mão livre/Bézier**. Mova o controle deslizante **Suavização à mão livre** para definir a suavidade de linhas curvas. Valores mais altos produzem curvas mais suaves.



*Utilize a ferramenta **Mão livre** para traçar formas simples.*

Ferramentas Bézier e Caneta

CorelDRAW

As ferramentas **Bézier** e **Caneta** permitem desenhar linhas, um segmento por vez, posicionando cada nó com precisão e controlando a forma de cada segmento curvo. A ferramenta **Bézier** é excelente para criar transições suaves entre curvas e a ferramenta **Caneta** permite alternar facilmente entre segmentos retos e curvos. Ao usar a ferramenta **Caneta**, você pode visualizar os segmentos de linha antes de criá-los.



Experimente

1. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Bézier** ou na ferramenta **Caneta**.
2. Clique no local em que deseja posicionar o primeiro nó do segmento.
3. Execute um dos procedimentos a seguir:
   - Para desenhar um segmento reto, clique onde deseja inserir o próximo nó.
   - Para desenhar um segmento curvo, clique onde deseja inserir o próximo nó

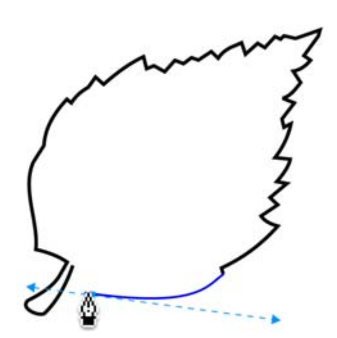
e, sem soltar o botão do mouse ou a caneta, arraste para mover a alça de controle e modelar a curva. Solte o botão do mouse ou a caneta para finalizar o segmento.

Para fechar a curva, insira o último nó no local do primeiro nó da curva. É necessário fechar a curva de um objeto caso deseje preenchê-lo com cor.

Para finalizar a linha de segmentos ao usar a ferramenta **Caneta**, basta clicar duas vezes.

Para visualizar a curva antes de inserir o próximo nó ao usar a ferramenta **Caneta**, ative o botão do modo **Visualizar** na barra de propriedades.

Para adicionar um nó ao usar a ferramenta **Caneta**, clique na curva onde deseja inserir o nó. É possível excluir um nó clicando nele.



*A folha é desenhada usando a ferramenta **Caneta** e alternando entre segmentos retos e curvos.*

Ferramenta Forma

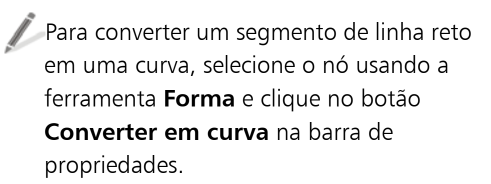
CorelDRAW

A ferramenta **Forma** é uma das mais importante no CorelDRAW para criar ilustrações. A ferramenta permite editar a forma de curvas movendo um segmento de linha, movendo um nó ou arrastando as alças de controle para modelar um segmento de curva. A ferramenta **Forma** pode ser utilizada para modificar formas básicas e criar objetos mais complexos. Ela também permite unir nós e criar uma curva fechada.



Experimente

1. Execute um dos procedimentos a seguir:
   - Desenhe uma curva usando as ferramentas **Mão livre**, **Bézier** ou **Caneta**.
   - Desenhe uma forma básica usando a ferramenta **Retângulo** ou **Elipse** e clique no botão **Converter em curvas** na barra de propriedades.
2. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma**.
3. Arraste um segmento, nó ou alça de controle para ajustar a forma da curva.

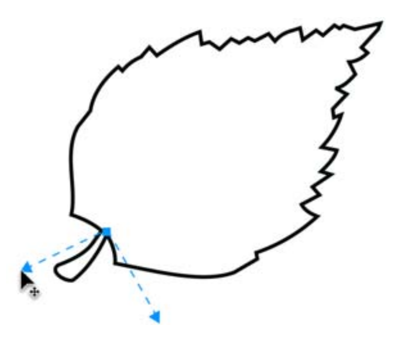


Para converter um segmento de linha reto em uma curva, selecione o nó usando a ferramenta **Forma** e clique no botão **Converter em curva** na barra de propriedades.

Para adicionar um nó, clique duas vezes na curva em que deseja inserir o nó. Para excluir um nó, clique nele duas vezes.

Para fechar uma curva aberta, selecione a curva com a ferramenta **Forma** e clique no botão **Fechamento automático de curvas** na barra de propriedades. É necessário fechar a curva de um objeto caso deseje preenchê-lo com cor.

Para obter mais informações sobre os diferentes tipos de nós, consulte "Utilizar tipos de nó" na Ajuda.



*A ferramenta **Forma** é utilizada para fechar e remodelar uma curva antes de ela ser preenchida com cor.*

Comandos Duplicar, Escalar, Girar e Espelhar

CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT

Produza rapidamente várias cópias do objeto em diferentes escalas duplicando-o, escalando-o ou espelhando-o. Esses recursos permitem criar diferenças sutis entre diversos objetos, o que é útil ao renderizar itens como cabelo, folhas ou texturas.



Experimente

1. Selecione o objeto que deseja duplicar.
2. Pressione **Ctrl + D** para duplicar o objeto.

   Ao duplicar um objeto pela primeira vez, é exibida a caixa de diálogo **Duplicar deslocamento**. É possível definir a distância padrão do objeto original ao objeto duplicado.
3. Com a duplicata selecionada, arraste uma alça de canto para dentro para reduzir o tamanho do objeto em 10%.

   A porcentagem de escala é exibida na barra de propriedades.
4. Clique novamente no objeto para exibir as alças de rotação. Arraste uma alça de rotação para girar o objeto em 45 graus.

   O ângulo de rotação é exibido na barra de propriedades.
5. Clique em **Ctrl + D** para duplicar o objeto girado.
6. Com a duplicata selecionada, clique no botão **Espelhar horizontalmente** na barra de propriedades para virar a duplicata da esquerda para direita.



Para criar uma cópia do objeto ao movê-lo, redimensioná-lo ou girá-lo, pressione a **barra de espaço**.

Para criar um objeto duplicado sobre o original, pressione a tecla **+** no teclado numérico.

É possível repetir as transformações aplicadas a uma duplicata de um objeto e aplicá-las automaticamente às duplicatas subsequentes. Selecione a primeira duplicata e aplique a ela quaisquer transformações. Sem cancelar a seleção da duplicata, pressione **Ctrl + D** para criar duplicatas subsequentes com as mesmas transformações aplicadas automaticamente. Por exemplo, se a primeira duplicata foi reduzida em 10% em relação ao objeto original, cada duplicata subsequente será reduzida em 10% em relação à duplicata anterior.



As partes da folha são criadas duplicando, escalando, girando e espelhando objetos duplicados.

Aplicar cores

Após rastrear ou desenhar objetos, é possível aplicar cores a eles usando diversas ferramentas. Você também pode criar misturas e transições de cores eficazes para obter superfícies e volumes realistas.

Paleta do Documento e paleta da Imagem

CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT

A paleta do **Documento** no CorelDRAW e a paleta da **Imagem** no Corel PHOTO-PAINT fornecem acesso imediato às cores exatas utilizadas no projeto. A paleta é salva com o design, o que permite localizar rapidamente essas cores no futuro. Para obter mais informações, consulte “Usar a Paleta do documento e Paleta da imagem” na página 80.



Experimente

1 Se a paleta do **Documento** ou paleta da **Imagem** não for exibida, execute um dos procedimentos a seguir:
   - No CorelDRAW, clique em **Janela ▸ Paletas de cores ▸ Paleta do documento**.
   - No Corel PHOTO-PAINT, clique em **Janela ▸ Paletas de cores ▸ Paleta da imagem**.

   Todas as cores usadas no documento ou na imagem são adicionadas automaticamente à paleta.

2 Clique no botão de seta no canto superior esquerdo da paleta para acessar outras opções.

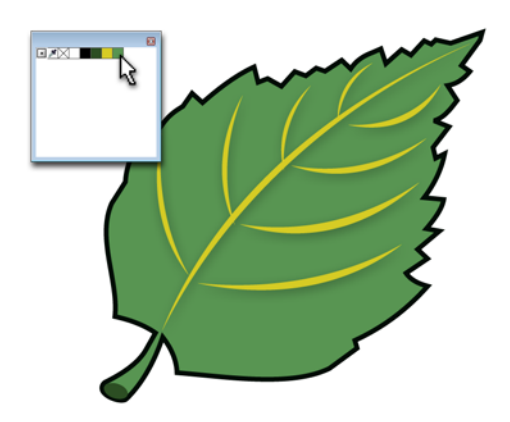
Para evitar que cores sejam adicionadas automaticamente à paleta, desative a opção **Atualizar automaticamente**.

Clique e mantenha pressionada uma cor na paleta do **Documento** ou paleta da **Imagem** para ver 49 tons diferentes da cor em questão.

Para adicionar uma cor de um objeto diretamente à paleta do **Documento** ou paleta da **Imagem**, arraste o objeto para a paleta.

Para adicionar uma cor de outra paleta de cores no aplicativo, arraste a cor para a paleta do **Documento** ou paleta da **Imagem**.

Para adicionar cores de qualquer lugar na janela, clique no botão do conta-gotas na paleta do **Documento** ou paleta da **Imagem** e clique em uma cor.



*A folha é preenchida com verde da paleta do **Documento**.*

Ferramenta Preenchimento de malha

CorelDRAW

A ferramenta **Preenchimento de malha** é especialmente útil ao criar ilustrações. A ferramenta **Preenchimento de malha** permite aplicar uma grade a um objeto e adicionar cores à grade para obter transições de cores precisas. Adicionar fileiras e colunas à grade de malha permite personalizar as

transições de cores de célula para célula na grade. Quanto maior o número de fileiras adicionadas, mais transições de cores podem ser criadas. Quanto mais estreitos forem os quadrantes individuais, maior o controle sobre as misturas entre as cores. Também é possível modificar a forma da grade de malha arrastando os nós da grade.

A ferramenta **Preenchimento de malha** oferece uma forma fácil de criar texturas e gradientes de cores exclusivos em objetos sem aplicar múltiplas misturas e contornos. Ao escolher cores próximas na roda de cores e com valores similares de cor, é possível obter efeitos mais realistas como, tons de pele ou superfícies que exigem transições de cores suaves e sutis. Por outro lado, cores mais distantes na roda de cores, com valores radicalmente diferentes, produzem transições de cores mais abruptas. Transições de cores abruptas podem ser úteis para simular reflexos complicados, elementos gráficos abstratos ou materiais com realces drásticos, como vidro ou plástico. Aplicar camadas a diversos objetos simples com um preenchimento de malha aplicado a cada objeto pode resultar em ilustrações mais complexas e realistas.



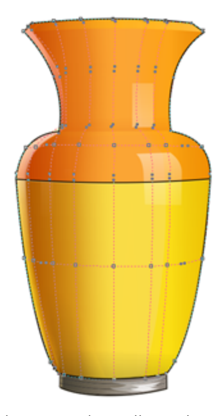
Experimente

1. Selecione um objeto.
2. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preenchimento de malha**.
3. Na barra de propriedades, digite o número de colunas e fileiras nas caixas **Tamanho da grade**.
4. Arraste os nós da grade no objeto para ajustá-la.
5. Selecione um nó e clique em uma cor na paleta de cores para aplicá-la à seção selecionada da grade.

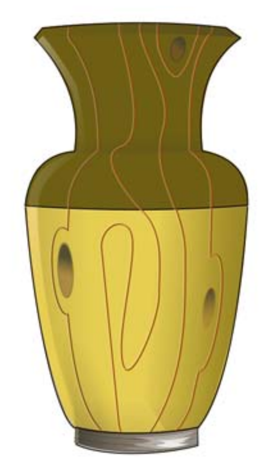
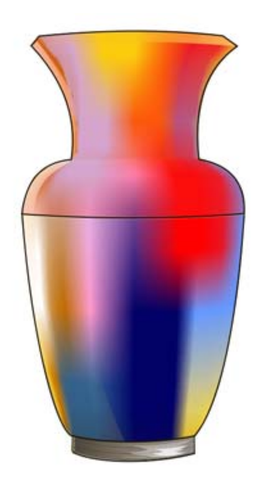
Para adicionar apenas uma tonalidade de cor, selecione um nó, mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e clique em uma cor na paleta de cores.

Para adicionar um nó, clique em qualquer lugar na grade e, em seguida, no botão **Adicionar interseção** na barra de propriedades. Para excluir um nó, selecione o nó e clique no botão **Excluir nós** na barra de propriedades.

Um preenchimento de malha pode ser aplicado apenas a um objeto com um único caminho. Para aplicar um preenchimento de malha a objetos mais completos, crie o preenchimento de malha em um objeto maior e utilize o comando PowerClip™ para posicionar o objeto de preenchimento de malha na forma complexa. Para obter mais informações, consulte “PowerClip” na página 108.



Um preenchimento de malha aplicado ao vaso.

*A ferramenta **Preenchimento de malha** pode ser utilizada para criar transições de cores suaves.*

Aplicar efeitos

Quando for hora de aplicar os toques finais à ilustração, você pode aperfeiçoar a aparência do trabalho adicionando efeitos especiais com o CorelDRAW e o Corel PHOTO-PAINT.

Ferramentas Transparência e Transparência do objeto

CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT

Para adicionar profundidade a uma ilustração, utilize a ferramenta **Transparência** se estiver trabalhando com o CorelDRAW ou a ferramenta **Transparência do objeto** ao trabalhar com o Corel PHOTO-PAINT. Por exemplo, é possível aplicar uma transparência de gradiente a um objeto preenchido com a cor preta e, em seguida, inserir esse objeto como uma camada sobre um preenchimento de malha no CorelDRAW. Essa técnica adiciona profundidade, sombreamento e destaque realistas ao preenchimento de malha.



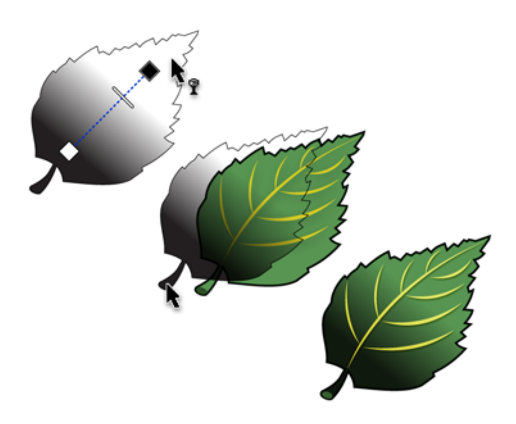
Experimente

1. Selecione um objeto preenchido com cor.
2. Execute um dos procedimentos a seguir:
   - No CorelDRAW, clique na ferramenta **Transparência** na caixa de ferramentas.
   - No Corel PHOTO-PAINT, clique na ferramenta **Transparência do objeto** na caixa de ferramentas.
3. Execute um dos procedimentos a seguir:
   - No CorelDRAW, escolha um tipo de transparência na caixa de listagem **Tipo de transparência** na barra de propriedades.
   - No Corel PHOTO-PAINT, escolha um tipo de transparência na caixa de listagem **Tipo de preenchimento** na barra de propriedades.
4. Use os controles na barra de propriedades para modificar a transparência.

Para dissolver o objeto inteiro, escolha o tipo de transparência **Uniforme** no CorelDRAW ou **Plana** no Corel PHOTO-PAINT.



A transparência é aplicada em camada sobre o preenchimento de malha para criar profundidade e destaques.



Uma transparência de gradiente aplicada à folha.

Efeito Perspectiva

CorelDRAW

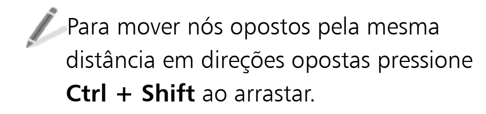
Você pode criar um efeito de perspectiva encolhendo um ou dois lados de um objeto. Esse efeito faz com que o objeto pareça estar se distanciando em uma ou duas direções, criando, assim, uma perspectiva de um ponto ou uma perspectiva de dois pontos.

É possível adicionar efeitos de perspectiva a objetos individuais ou agrupados. Você também pode adicionar um efeito de perspectiva à grupos vinculados, como contornos, misturas e extrusões. Os efeitos de perspectiva não podem ser adicionados a texto de parágrafo, bitmaps ou símbolos.



Experimente

1. Selecione um objeto.
2. Clique em **Efeitos ▸ Adicionar perspectiva**.
3. Arraste os nós na parte externa da grade para alterar a perspectiva do objeto.

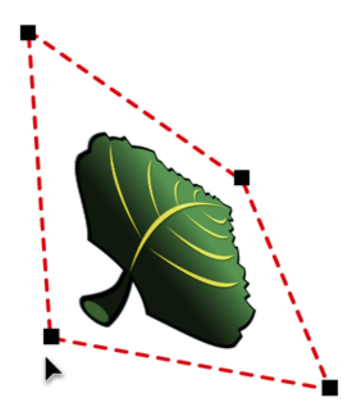


Para mover nós opostos pela mesma distância em direções opostas pressione **Ctrl + Shift** ao arrastar.

Para criar um efeito de perspectiva de um ponto, pressione **Ctrl** para restringir o movimento do nó aos eixos horizontal e vertical.

Para copiar efeitos de perspectiva em outros objetos, clique na ferramenta **Atributos do conta-gotas** na caixa de ferramentas, clique em **Efeitos** na barra de propriedades e ative a caixa de seleção **Perspectiva**.

*O efeito **Perspectiva** aplicado ao texto.*



*O efeito **Perspectiva** aplicado a um objeto.*

Ferramenta Envelope

CorelDRAW

O CorelDRAW permite modelar objetos, inclusive linhas, texto artístico e molduras de texto de parágrafo, aplicando envelopes a eles. A ferramenta **Envelope** é uma forma rápida e eficaz de distorcer texto ou formas e ajudar a definir volumes. Essa ferramenta pode ser utilizada para criar objetos como bandeiras, roupas com logotipos ou formas orgânicas complexas que requerem texto ou padrões.

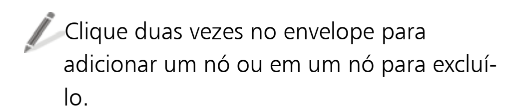
Envelopes são formados por diversos nós. É possível mover esse nós para modelar o envelope e o objeto em seu interior. Você pode editar um envelope adicionando, excluindo e reposicionando os nós. Adicionar nós permite mais controle sobre a forma do objeto contido no envelope.



Experimente

1. Selecione um objeto.
2. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Envelope**.
3. Arraste qualquer um dos nós do envelope.

Clique duas vezes no envelope para adicionar um nó ou em um nó para excluí-lo.





*A ferramenta **Envelope** é utilizada para modelar texto.*

Efeitos especiais

Corel PHOTO-PAINT

O Corel PHOTO-PAINT oferece diversos efeitos distintos para imagens de bitmap, inclusive efeitos tridimensionais, pinceladas artísticas, efeitos de iluminação e texturas.



Experimente

1. Selecione um objeto.
2. Clique no menu **Efeitos** e escolha uma categoria e um efeito para aplicar ao objeto.





É possível aplicar vários efeitos especiais a objetos.



Exemplos

As imagens nesta seção foram criadas usando os recursos e as técnicas recomendadas neste capítulo.

Há mais exemplos de ilustrações na Parte Cinco "Percepções dos especialistas" e nas páginas da Galeria na Parte Sete.



Imagem de Maurice Beumers (Mo)



Imagem de Richard Reilly



Imagem de Igor Tkac



Imagem de Igor Tkac



Capítulo 10: Layout de página

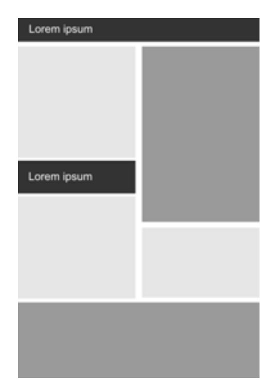
Capítulo 10: Layout de página

O CorelDRAW® e o Corel® PHOTO-PAINT™ oferecem todas as ferramentas necessárias para criar layouts de página atraentes para brochuras, boletins informativos e outros documentos com várias páginas. Este capítulo apresenta as tarefas mais comuns relacionadas ao layout de página e recomenda recursos que você pode usar no seu fluxo de trabalho criativo. As dicas e técnicas apresentadas neste capítulo foram fornecidas por Rudolfo Bligé, designer gráfico profissional.

Tarefa	Recursos recomendados
Configurar o documento.	Página principal
	Linhas-guia
	Predefinições de linhas-guia
Adicionar texto	Texto artístico
	Molduras de texto
	Molduras de texto vinculadas
	Texto em um caminho
Adicionar imagens	Importação de arquivos
	Ferramenta **Forma**
	Formas perfeitas
	Ferramenta **Mistura**
	Ferramenta **Preenchimento interativo**
Preparar o arquivo para saída	Assistente de **substituição**
	Comandos **Publicar em PDF**, **Exportar** e **Salvar como**
	Assistente **Coletar Para saída**
	CorelDRAW® ConceptShare™

Quando você projeta um documento para impressão, como uma brochura para apresentação de empresa, seu cliente pode fornecer a cópia de algum texto, o bitmap de um logotipo e uma ideia geral da maneira como os elementos devem ser organizados. Depois de determinar o foco do design da página e a mensagem principal que o documento deve transmitir, decida sobre a organização dos elementos de design, como o número de colunas. Se o layout da página contiver muitos gráficos, você pode optar por começar com uma ou duas colunas. Se a página for composta basicamente de texto, um layout com duas ou três colunas pode ser mais eficaz.

Comece criando uma maquete. Ela pode ser formada por blocos básicos retangulares que representem os diferentes elementos do design, como as caixas em cinza claro para texto, caixas em cinza mais escuro para imagens e caixas pretas para títulos. Planejar o conteúdo dessa forma ajuda a visualizar e equilibrar os diversos elementos para que se obtenha o foco adequado. Você pode usar essa maquete para discutir a estrutura do design com o cliente. Quando chegarem a um acordo sobre a concepção básica do design, comece o layout.



Antes de começar o design, crie uma maquete do layout e analise-a com o cliente.

Configurar o documento

Depois de estabelecer a estrutura básica do layout, você deve pensar no posicionamento dos elementos do design. Para um layout com várias páginas, considere também os elementos que serão repetidos em todo o documento. Você pode usar páginas principais para configurar esses elementos repetidos e linhas-guias para garantir que todos eles fiquem alinhados de forma consistente.

Página principal

CorelDRAW

Você pode acessar a página principal na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**. Essa janela permite organizar as camadas de gráficos e texto do documento.

A página principal é uma página virtual que contém as informações que se aplicam a todas as páginas de um documento. É possível adicionar uma ou mais camadas à página principal para conteúdo como cabeçalhos, rodapés ou um fundo estático. Também é possível transformar qualquer camada em uma camada principal.

Por padrão, a página principal contém três camadas.

- A camada **Guias** contém as linhas-guia utilizadas em todas as páginas do documento.
- A camada **Área de trabalho** contém objetos que estão fora das bordas da página de desenho. Essa camada permite armazenar objetos que você pode desejar incluir no desenho posteriormente.
- A camada **Grade** contém a grade utilizada em todas as páginas do documento. A grade é sempre a camada inferior.

As camadas padrão da página principal não podem ser excluídas ou copiadas.

Se você adicionar objetos ou linhas-guia à página principal, eles aparecerão em cada página que for criada ou duplicada.



Faça uma tentativa

1 Clique em **Arquivo ▸ Novo** e escolha as configurações do documento.

2 Se a janela de encaixe **Gerenciador de objetos** não estiver aberta, clique em **Ferramentas ▸ Gerenciador de objetos**.

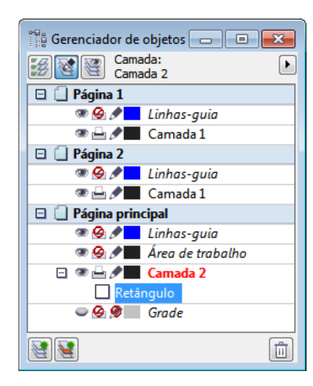
3 No canto superior direito da janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, clique no botão do menu desdobrável e escolha **Nova camada principal**.

Quando o nome padrão da camada for exibido, você poderá renomeá-la.

4 Verifique se a nova camada principal está selecionada e adicione objetos ou linhas-guia à camada.

5 Clique em **Layout ▸ Inserir página** e escolha as configurações na caixa de diálogo **Inserir página**.

Os objetos e linhas-guia adicionados na página principal aparecem na nova página.



*A janela de encaixe **Gerenciador de objetos** permite criar camadas principais na página principal.*



Para adicionar conteúdo a uma camada, primeiro selecione-a para que ela se torne a camada ativa.

Para transformar uma camada em uma camada principal, clique com o botão direito do mouse no nome da camada e depois clique em **Principal**.

Para alterar a ordem de empilhamento de camadas, clique no botão **Exibição** do **Gerenciador de camadas** na janela de encaixe **Gerenciador de objetos** e arraste as camadas para reordená-las.

Linhas-guia

CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT

As linhas-guia são linhas que podem ser colocadas em qualquer lugar da janela de desenho para ajudar a posicionar e alinhar os objetos.

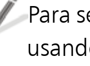
Você pode adicionar linhas-guias a páginas individuais. Para aplicá-las ao documento inteiro, adicione-as à página principal. Após adicionar uma linha-guia, você pode selecioná-la, movê-la, girá-la, bloqueá-la no lugar ou excluí-la.



Faça uma tentativa

1 Se as réguas não estiverem exibidas, clique em **Exibir ▸ Réguas**.

2 Arraste da régua horizontal ou vertical até a página do documento.



Para selecionar uma linha-guia, clique nela usando a ferramenta **Seleção** no CorelDRAW ou a ferramenta **Seleção de objeto** no Corel PHOTO-PAINT.

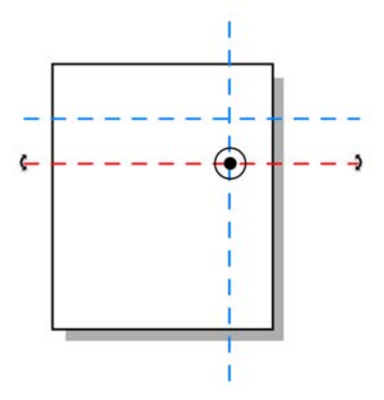
Para mover uma linha-guia, arraste-a para uma nova posição. Para excluir uma linha-guia, selecione-a e pressione **Excluir**.

Para girar uma linha-guia no CorelDRAW, digite um valor na caixa **Ângulo de rotação** na barra de propriedades.

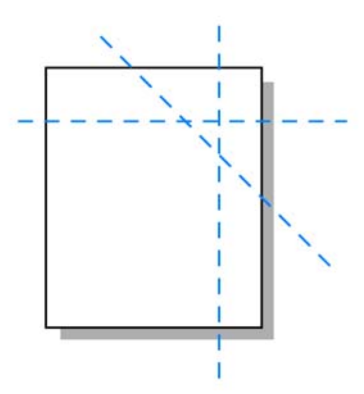
Para girar uma linha-guia de forma interativa no CorelDRAW, selecione-a e clique nela mais uma vez. São exibidas as alças de rotação e um pivô na linha-guia. Arraste uma alça de rotação para girar a linha-guia ou arraste o pivô para alterar o centro de rotação. Para limitar o ângulo de rotação a incrementos de 15 graus, mantenha pressionada a tecla **Ctrl** enquanto gira a linha-guia.

Para bloquear uma linha-guia no CorelDRAW, selecione-a e clique em **Organizar ▸ Bloquear objeto**.

Para que uma linha-guia apareça em todas as páginas de um documento com várias páginas no CorelDRAW, arraste-a até a camada **Guias** na página principal na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**.



No CorelDRAW, para exibir as alças de rotação, clique duas vezes na linha-guia.



A linha-guia é girada arrastando-se uma das alças de rotação.

Predefinições de linhas-guia

CorelDRAW

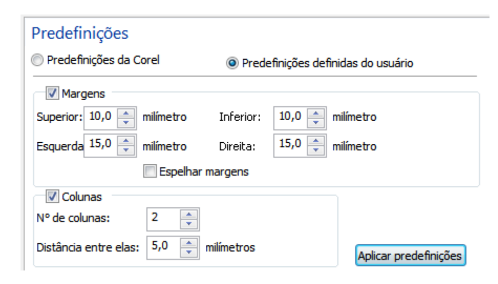
Embora seja possível arrastar uma linha-guia a partir de uma régua para qualquer lugar onde ela seja necessária, você também pode usar linhas-guia predefinidas. Existem dois tipos de predefinições de linhas-guia: predefinições da Corel® e predefinições do usuário. Exemplos de linhas-guia predefinidas pela Corel são as que aparecem nas margens de uma polegada e as exibidas nas bordas das colunas de boletins informativos. As linhas-guia predefinidas pelo usuário são aquelas para as quais você especifica uma localização. Por exemplo, é possível adicionar linhas-guia predefinidas que exibam as margens em uma distância especificada ou que definam um layout de coluna ou uma grade.

 Faça uma tentativa

1. Clique em **Ferramentas ▸ Opções**.
2. Na lista de categorias, expanda **Documento** e **Linhas-guia** e clique em **Predefinições**.
3. Escolha uma predefinição da Corel ou clique em **Predefinições definidas do**

usuário e estabeleça valores para as margens, colunas ou grade.

4 Clique em **Aplicar predefinições**.



*A caixa de diálogo **Opções** permite criar linhas-guia predefinidas.*

Adicionar texto

Com o CorelDRAW, é possível adicionar dois tipos de texto ao layout: texto artístico e texto de parágrafo. Com o Corel PHOTO-PAINT, é possível adicionar apenas texto artístico. O texto artístico normalmente é usado para linhas curtas às quais pode ser aplicada uma grande variedade de efeitos, como sombreado ou contorno. O texto de parágrafo, também conhecido como texto em bloco, pode ser usado para corpos maiores de texto que tenham requisitos maiores de formatação.

Texto artístico

CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT

É possível adicionar texto artístico usando a ferramenta **Texto**. Depois de criar o texto, é possível selecionar e modificar o objeto de texto inteiro ou apenas caracteres individuais.



Faça uma tentativa

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Texto**.

2 Clique no local em que deseja adicionar o texto.

3 Na barra de propriedades, escolha uma fonte na caixa de listagem **Fonte** e selecione um tamanho de fonte na caixa de listagem **Tamanho da fonte**.

4 Digite um texto.



Para selecionar um objeto de texto inteiro, clique na ferramenta **Seleção** no CorelDRAW ou na ferramenta **Seleção de objeto** no Corel PHOTO-PAINT e clique no objeto de texto. Para selecionar caracteres de texto individuais, clique na ferramenta **Texto** e arraste o mouse pelo texto.

Para alterar a fonte padrão, clique na ferramenta **Texto** e escolha uma nova fonte na lista **Fonte** na barra de propriedades.

Para alterar a posição de caracteres individuais no CorelDRAW, clique na ferramenta **Forma** na caixa de ferramentas e arraste os nós dos caracteres para reposicionar os caracteres.

Para alterar as propriedades do texto artístico no CorelDRAW, como kerning ou rotação de caracteres, clique em **Texto ▸ Formatação de caractere** e escolha as configurações na janela de encaixe **Formatação de caractere**.



*No CorelDRAW, use a ferramenta **Forma** para alterar a posição de caracteres no texto artístico.*

Molduras de texto

CorelDRAW

Para adicionar texto de parágrafo, é necessário primeiro criar uma moldura de texto. É possível criar uma moldura de texto usando a ferramenta **Texto**. Por padrão, as molduras de texto de parágrafo permanecem do mesmo tamanho, independente de quanto texto contenham. Portanto, qualquer texto que ultrapasse a borda da moldura fica oculto até que você redimensione a moldura. Para que as novas molduras de texto se ajustem automaticamente ao tamanho do texto, altere a configuração padrão e ative essa opção. Essa configuração não afeta as molduras de texto existentes.

Ao projetar um layout de página que contenha texto e gráficos, você pode circundar texto ao redor de um gráfico dentro da moldura de texto. Além disso, é possível usar vários objetos como recipientes para texto, o que permite expandir o número de formas diferentes que podem ser usadas como molduras de texto. Se você separar a moldura de texto do objeto, o texto manterá sua forma e será possível mover ou modificar o texto e o objeto de forma independente.



Faça uma tentativa

1. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Texto**.
2. Arraste a janela do documento para criar uma moldura de texto.
3. Digite o texto dentro da moldura.

Para redimensionar uma moldura de texto, selecione-a usando a ferramenta **Seleção** e arraste uma alça da seleção.

Para definir o ajuste automático das novas molduras de texto ao tamanho do texto, clique em **Ferramentas ▸ Opções**. Na lista de categorias, expanda **Área de trabalho** e **Texto** e clique em **Parágrafo**. Ative a caixa de seleção **Expandir e diminuir molduras de texto de parágrafo para ajustar o texto**.

Para circundar texto ao redor de um gráfico, clique com o botão direito do mouse no gráfico e escolha **Circundar o texto do parágrafo**. Com a ferramenta **Texto**, arraste o mouse para criar uma moldura de texto ao redor do gráfico e digite o texto na moldura. Para ver mais opções de circundamento de texto, selecione o gráfico e clique no botão **Circundar texto** na barra de propriedades.

Para usar um objeto como uma moldura de texto, clique na ferramenta **Texto** e mova o ponteiro sobre o contorno do objeto. Quando uma pequena moldura retangular com as letras **AB** for exibida ao lado do ponteiro, clique para criar uma moldura de texto que siga o contorno do objeto. Para separar a moldura de texto do objeto, clique na ferramenta **Seleção**, selecione a moldura de texto e clique em **Organizar ▸ Separar Texto de parágrafo dentro de um caminho**.



O texto é circundado ao redor do gráfico.



É possível usar um objeto como uma moldura de texto. O ponteiro indica que você pode clicar no objeto para criar uma moldura.

Molduras de texto vinculadas

CorelDRAW

Ao criar um layout de página, talvez você deseje vincular várias molduras de texto de forma que o texto flua entre elas continuamente à medida que faz ajustes ao layout da página. A vantagem de vincular molduras de texto é que você não tem de se preocupar com cortes de texto acidentais ao redimensionar molduras de texto. Molduras de texto vinculadas podem ser especialmente úteis para layouts que contêm colunas.



Faça uma tentativa

1 Selecione a moldura de texto inicial usando a ferramenta **Texto**.

2 Clique na guia **Fluxo de texto** na parte inferior da moldura de texto.

Se a moldura não puder conter todo o texto, a guia conterá uma seta e o contorno da moldura de texto será vermelho em vez de preto.

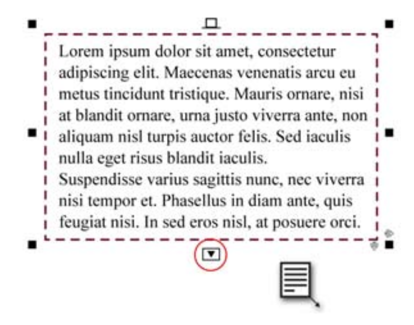
3 Mova o ponteiro até a moldura ou objeto em que deseja continuar o fluxo de texto. Quando o ponteiro mudar para uma seta preta, clique para vincular as duas molduras.

Se a moldura ou o objeto estiver em uma página diferente, primeiro clique na guia **Página** correspondente no Navegador de documentos.

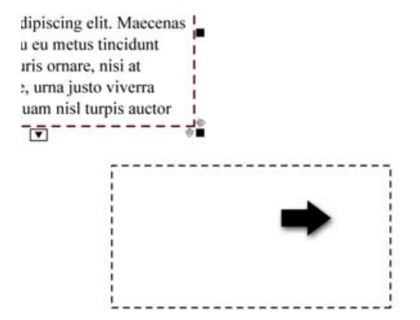


Para vincular molduras de texto usando o menu **Texto**, selecione-as e clique em **Texto ▸ Moldura de texto de parágrafo ▸ Vincular**.

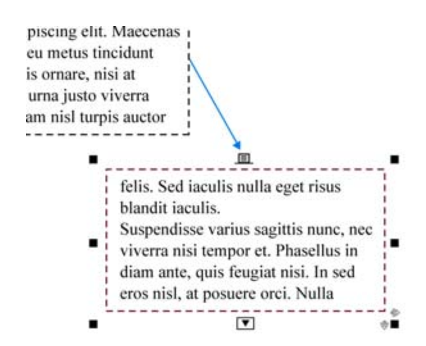
Para quebrar o vínculo entre as molduras de texto, selecione-as e clique em **Texto ▸ Moldura de texto de parágrafo ▸ Desvincular**.



*Quando você clica na guia **Fluxo de texto** na parte inferior da moldura de texto, o ponteiro muda.*



Quando você aponta para outra moldura de texto ou objeto, o ponteiro muda para uma seta preta.



A seta azul mostra que as duas molduras de texto estão vinculadas e indica a direção do fluxo de texto.

Texto em um caminho

CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT

Você pode ajustar texto artístico ao caminho de um objeto aberto (uma linha, por exemplo) ou de um objeto fechado (um quadrado, por exemplo). No CorelDRAW, também é possível ajustar texto de parágrafo de uma moldura de texto a um caminho aberto. Se a moldura de texto estiver dentro de um objeto, ela deve ser separada dele antes de o texto ser ajustado a um caminho.

Depois de ajustar o texto a um caminho, é possível ajustar a orientação do texto, a posição do texto em relação ao caminho e outras propriedades. Com o CorelDRAW, você pode espelhar o texto de forma horizontal, vertical ou ambas. Também é possível especificar incrementos de espaçamento para alinhar o texto ao caminho, o que é chamado espaçamento das graduações. Com o Corel PHOTO-PAINT, você pode espelhar o texto colocando-o na parte interna ou externa do caminho.

O CorelDRAW trata texto ajustado a um caminho como um objeto. Entretanto, você pode separar o texto do caminho. Quando você separa o texto de um caminho, o texto mantém a forma do caminho. É possível endireitar o texto para que ele volte à sua aparência original.



Faça uma tentativa

1 Crie um caminho seguindo um dos procedimentos abaixo:
   - No CorelDRAW, crie um objeto usando a ferramenta **Retângulo** ou **Elipse** ou desenhe uma curva usando a ferramenta **Mão livre**, **Bézier** ou **Caneta**.
   - No Corel PHOTO-PAINT, crie um caminho usando o ferramenta **Caminho** ou crie uma máscara usando a ferramenta **Máscara de retângulo** ou **Máscara de elipse** e, em seguida, clique em **Máscara** ▸ **Criar** ▸ **Caminho de máscara**.

2 Siga um dos procedimentos abaixo:
   - No CorelDRAW, selecione um objeto de texto ou uma moldura de texto usando a ferramenta **Seleção**.
   - No Corel PHOTO-PAINT, selecione um objeto de texto usando a ferramenta **Seleção de objeto**.

3 Siga um dos procedimentos abaixo:
   - No CorelDRAW, clique em **Texto** ▸ **Ajustar texto ao caminho**.
   - No Corel PHOTO-PAINT, clique em **Objeto** ▸ **Texto** ▸ **Ajustar texto ao caminho**.

   O ponteiro muda.

4 Mova o ponteiro sobre o caminho.

   No CorelDRAW, é possível visualizar onde o texto será ajustado.

5 Clique no local em que deseja colocar o texto.

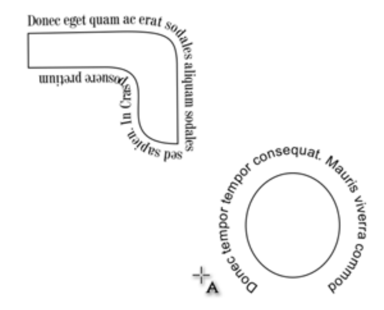
   Se o texto for ajustado a um caminho fechado, ele ficará centralizado no caminho. Se o texto for ajustado a um caminho aberto, ele fluirá a partir do ponto de inserção.

6 Ajuste a orientação do texto, a distância do caminho, o espelhamento e outras propriedades usando os controles na barra de propriedades.

Para separar o texto de um caminho no CorelDRAW, selecione o texto e clique em **Organizar ▸ Separar**. Para endireitar o texto, selecione-o e clique em **Texto ▸ Endireitar texto**.

Para especificar o espaçamento das graduações no CorelDRAW, selecione o texto usando a ferramenta **Seleção**, clique em **Espaçamento das graduações** na barra de propriedades, ative essa opção e digite um valor na caixa **Espaçamento das graduações**.

Para digitar texto artístico diretamente em um caminho no CorelDRAW, selecione o caminho usando a ferramenta **Seleção** e clique em **Texto ▸ Ajustar texto ao caminho**. Um cursor de texto é inserido diretamente no caminho. Para digitar texto em um caminho no Corel PHOTO-PAINT, clique na ferramenta **Texto** e mova o ponteiro sobre o caminho. Quando o ponteiro mudar, clique no local em que deseja que o texto comece.



Você pode ajustar texto em um caminho de forma que o texto siga o contorno de um objeto.

Adicionar imagens

Usando elementos gráficos, você pode adicionar interesse à mensagem principal do designe chamar a atenção para ela.

Importação de arquivos

CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT

Você pode importar arquivos que foram criados em outros aplicativos. Por exemplo, é possível importar arquivos TIFF, JPEG, PNG e Adobe® Illustrator® (AI).

Quando você importa um arquivo, ele é colocado na janela ativa do aplicativo como um objeto. É possível redimensionar ou centralizar um arquivo ao importá-lo.



Faça uma tentativa

1 Clique em **Arquivo ▸ Importar**.

2 Navegue até a pasta que contém o arquivo a ser importado.

3 Selecione o arquivo e clique em **Importar**.

4 Clique no local em que deseja colocar o arquivo.

Para redimensionar a imagem ao importá-la, arraste o mouse na janela do documento.

Para centralizar a imagem na página, pressione **Enter**.



Para importar vários arquivos consecutivos, mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique no primeiro e no último arquivos. Para importar vários arquivos não consecutivos, mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e clique nos arquivos individualmente para selecioná-los.

Ferramenta Forma

CorelDRAW

Com o CorelDRAW, é possível remover o fundo de uma imagem de bitmap usando a ferramenta **Forma**. A ferramenta **Forma** permite remodelar o limite do bitmap para excluir áreas sem apagá-lo.

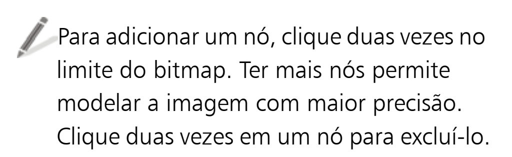
Recortar o fundo de uma imagem destaca as imagens de primeiro plano e pode ajudar a integrar o gráfico de modo mais eficaz com o layout da página.



Faça uma tentativa

1. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma**.
2. Selecione o bitmap.
3. Arraste o nó de um canto para dentro para redimensionar o limite do bitmap.

   A área fora do limite é removida.



Para adicionar um nó, clique duas vezes no limite do bitmap. Ter mais nós permite modelar a imagem com maior precisão. Clique duas vezes em um nó para excluí-lo.

Para converter um segmento de linha reta em uma curva, clique no nó e no botão **Converter em curva** na barra de propriedades. Arraste as alças de controle para remodelar a curva ao redor da imagem de bitmap.

Para restaurar a área da imagem que foi removida, basta arrastar os nós para fora até sua posição original.

Para recortar partes da imagem permanentemente e reduzir o tamanho do arquivo de bitmap, use a ferramenta **Cortar**. Para obter mais informações, consulte "Cortar, dividir e apagar objetos" na Ajuda.



*O fundo da imagem é removido usando a ferramenta **Forma**.*

Formas perfeitas

CorelDRAW

Com o uso da coleção Formas perfeitas, você pode desenhar formas predefinidas, como setas, banners e legendas. Algumas formas contêm alças na forma de losango que são chamadas de glifos. Você pode usar os glifos para modificar a aparência de uma forma.

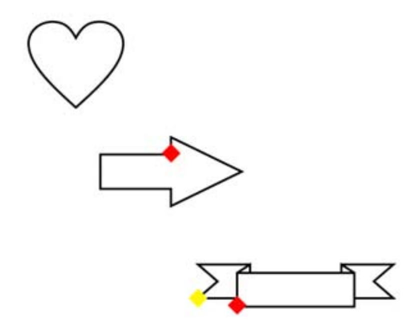


Faça uma tentativa

1. Na caixa de ferramentas, clique em uma das seguintes ferramentas:
   - **Formas básicas**
   - **Formas de seta**
   - **Formas de fluxograma**
   - **Formas de banner**
   - **Formas de legenda**
2. Na barra de propriedades, escolha uma forma no seletor **Formas perfeitas**.
3. Arraste o mouse para desenhar uma forma na janela do documento.



Para modificar uma forma que possui um glifo, arraste o glifo usando a ferramenta **Forma**.



Você pode criar várias formas perfeitas. Algumas formas possuem alças em forma de losango, chamadas glifos, que permitem modificar a forma.

Ferramenta Misturar

CorelDRAW

O CorelDRAW permite criar misturas entre objetos, como misturas em linha reta, misturas em um caminho e misturas compostas. Uma mistura segue uma progressão na forma, tamanho e cor de um objeto para outro através de uma série de objetos intermediários.

Depois de criar uma mistura, é possível ajustar os objetos da mistura em um novo caminho ou adicionar um ou mais objetos a uma mistura para criar uma mistura composta.



Faça uma tentativa

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Misturar**.

2 Selecione o primeiro objeto e arraste o mouse desse objeto até o segundo objeto.

   Para redefinir a mistura, pressione **Esc** enquanto arrasta.

Para criar um caminho à mão livre para uma mistura entre dois objetos, mantenha pressionada a tecla **Alt** e arraste o mouse para desenhar um caminho à mão livre do primeiro até o segundo objetos.

Para ajustar uma mistura a um novo caminho, clique nela usando a ferramenta **Misturar**, clique no botão **Propriedades do caminho** na barra de propriedades e escolha **Novo caminho**. Com a seta curva, clique no caminho ao qual deseja ajustar a mistura.

Para esticar a mistura sobre um caminho inteiro, selecione aquela que já está ajustada a um caminho, clique no botão **Mais opções de mistura** na barra de propriedades e ative a caixa de seleção **Misturar por todo o caminho**.

Para criar uma mistura composta, use a ferramenta **Misturar** para arrastar de um objeto a um objeto inicial ou final de uma mistura.



A forma de coração é misturada ao longo do caminho do círculo.

Ferramenta Preenchimento interativo

CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT

Você pode usar a ferramenta **Preenchimento interativo** para adicionar preenchimentos gradientes a objetos. Um preenchimento gradiente, também conhecido como preenchimento dégradé, é uma progressão suave de duas ou mais cores que adiciona profundidade aos objetos. É possível adicionar cores intermediárias em qualquer lugar na progressão do preenchimento.

Você pode aplicar diferentes tipos de preenchimentos gradientes, como lineares, radiais, cônicos e quadrados.

- Um preenchimento gradiente **linear** flui em uma linha reta pelo objeto.
- Um preenchimento gradiente **radial** irradia do centro do objeto.
- Um preenchimento gradiente **cônico** cria a ilusão de luz atingindo um cone.
- Um preenchimento gradiente **quadrado** é dispersado em quadrados concêntricos do centro do objeto.



Faça uma tentativa

1. Selecione o objeto que deseja preencher.

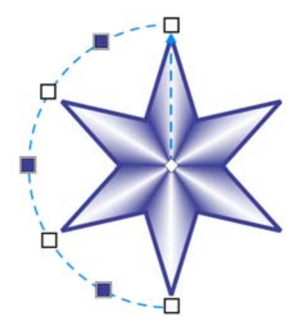
   No Corel PHOTO-PAINT, clique no botão **Bloquear transparência** na janela de encaixe **Objetos** para restringir o preenchimento gradiente ao objeto selecionado.
2. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preenchimento interativo**.
3. Na barra de propriedades, escolha umas das seguintes opções na caixa de listagem **Tipo de preenchimento**:
   - **Linear**
   - **Radial**
   - **Cônico**
   - **Quadrado**
4. Siga um dos procedimentos abaixo:
   - No CorelDRAW, escolha as cores inicial e final do preenchimento gradiente nos seletores **Primeira cor de preenchimento** e **Última cor de preenchimento** na barra de propriedades.
   - No Corel PHOTO-PAINT, escolha as cores inicial e final do preenchimento gradiente na caixa de listagem **Estilo de preenchimento** na barra de propriedades.

Para alterar a cor do preenchimento gradiente, arraste uma nova cor da paleta de cores até um dos nós de cor. No CorelDRAW, também é possível selecionar o nó de cor e escolher uma cor do seletor **Cor do nó de preenchimento gradiente** na barra de propriedades. No Corel PHOTO-PAINT, clique duas vezes em um nó de cor para abrir a caixa de diálogo **Cor do nó** e escolher uma cor.

Para adicionar uma cor intermediária, arraste uma cor da paleta de cores até a linha pontilhada entre as duas cores.

Para ajustar as transições de cores, arraste o marcador de ponto médio ou qualquer um dos nós de cor.

Para excluir uma cor intermediária no CorelDRAW, clique duas vezes no nó de cor. Para excluir uma cor intermediária no Corel PHOTO-PAINT, clique com o botão direito do mouse no nó de cor e clique em **Excluir**.



Um preenchimento gradiente cônico aplicado a uma estrela cria a ilusão de um objeto tridimensional.

Preparar o arquivo para saída

Ao finalizar o design do layout de página, prepare o arquivo para saída.

Assistente de substituição

CorelDRAW

O **Assistente de substituição** o orientará durante o processo de localização de objetos que contêm as propriedades que você especificou, substituindo-as por outras. Você pode substituir propriedades como cores de preenchimento, propriedades de contorno e atributos de texto, como fonte e tamanho da fonte. Também é possível substituir modelos e paletas de cores: por exemplo, você pode substituir todas as cores RGB por CMYK. Para obter mais informações sobre modelos e paletas de cores, consulte "Noções básicas de cores" na página 71.



Faça uma tentativa

1. Clique em **Editar** ▸ **Localizar e substituir** ▸ **Substituir objetos**.
2. Siga as etapas do assistente.

Para substituir cores RGB por CMYK, escolha a opção **Substituir um modelo ou paleta de cores** e clique em **Avançar**. Na próxima página do assistente, ative a opção **Localizar modelo de cores** e escolha **RGB** na lista. Verifique se a opção **Substituir pelo modelo de cores** está definida como **CMYK**. Escolha quaisquer outras opções desejadas e clique em **Concluir**.

Comandos Publicar em PDF, Exportar e Salvar como

CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT

O CorelDRAW e o Corel PHOTO-PAINT permitem exportar documentos como arquivos PDF. Um arquivo PDF pode ser visualizado, compartilhado e impresso em qualquer plataforma, desde que a pessoa que esteja visualizando o PDF possua instalado o Adobe® Acrobat®, o Adobe® Reader® ou outro leitor compatível com PDF. Com o CorelDRAW, você pode exportar o documento inteiro ou apenas os objetos selecionados.

O CorelDRAW e o Corel PHOTO-PAINT oferecem diversas maneiras diferentes de criar arquivos PDF. Você pode usar um dos seguintes comandos: **Publicar em PDF**, **Exportar** e **Salvar como**. A opção **Publicar em PDF** permite publicar rapidamente um arquivo em PDF sem especificar quaisquer opções ou tomar decisões sobre a saída. É possível escolher entre várias predefinições de PDF, que aplicam automaticamente configurações específicas para você. Por exemplo, com a predefinição Web, a resolução das imagens no arquivo PDF será otimizada para a Web. Você pode também criar suas próprias predefinições de PDF ou editar as já existentes. Os comandos **Exportar** e **Salvar como** permitem refinar a saída usando as opções da caixa de diálogo **Configurações PDF**.

Para obter mais informações sobre a exportação em PDF, consulte "Exportar em PDF" na Ajuda.



Faça uma tentativa

- Siga um dos procedimentos abaixo:
  - Para exportar rapidamente em PDF, clique em **Arquivo** ▸ **Publicar em PDF** e escolha uma predefinição da lista **Predefinição do PDF**. Localize a pasta em que deseja salvar o arquivo, digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo** e clique em **Salvar**.
  - Para configurações e opções avançadas de PDF, clique em **Arquivo** ▸ **Exportar** ou **Arquivo** ▸ **Salvar como**. Na lista **Salvar como tipo**, escolha **PDF - Adobe portable document format** e clique em

Exportar ou **Salvar**. Refine a saída escolhendo opções na caixa de diálogo **Configurações PDF**.

Para acessar as opções de PDF avançadas na caixa de diálogo **Publicar em PDF**, clique em **Configurações**.

Para criar uma predefinição de PDF, escolha as configurações na caixa de diálogo **Configurações PDF**, clique na guia **Geral** e clique no botão **Adicionar predefinição de PDF** ao lado da caixa de listagem **Predefinição do PDF**. Digite um nome para a predefinição na caixa de listagem **Salvar predefinição de PDF como**.

Para exportar somente objetos selecionados no CorelDRAW, ative a caixa de seleção **Somente selecionados** na caixa de diálogo **Exportar** ou **Salvar como**.

Assistente Coletar para saída

CorelDRAW

Se o seu prestador de serviço de impressão precisar fazer qualquer alteração no arquivo, você pode usar o recurso **Coletar Para saída** para criar uma pasta ZIP que pode ser enviada para ele. A pasta contém o arquivo CorelDRAW, uma versão em PDF do arquivo CorelDRAW e as fontes e perfis de cores usados na criação do documento.



Faça uma tentativa

- Clique em **Arquivo ▸ Coletar Para saída** e siga as instruções no assistente.

CorelDRAW ConceptShare

CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT

Para compartilhar o design com seu cliente em uma área de trabalho virtual, use o CorelDRAW ConceptShare. Esse serviço baseado na Web permite postar seu design e torná-lo disponível exclusivamente para seu cliente, que pode então analisá-lo e postar comentários.



Faça uma tentativa

1. Clique em **Janela ▸ Janelas de encaixe ▸ ConceptShare**.

   A janela de encaixe **ConceptShare** é aberta.

2. Siga um dos procedimentos abaixo:
   - Se você tiver uma conta do ConceptShare, digite o nome de usuário e a senha, e clique em **Enviar** para fazer login.
   - Se ainda não tiver, clique em **Registrar agora!**, crie uma conta e faça login.

3. Depois do login, siga um dos procedimentos abaixo:
   - No CorelDRAW, clique em **Publicar página** na janela de encaixe do **ConceptShare**.
   - No Corel PHOTO-PAINT, clique em **Publicar imagem** na janela de encaixe do **ConceptShare**.

4. Siga as instruções do site do ConceptShare para compartilhar seu design com os clientes.

Exemplos

As imagens desta seção mostram layouts de páginas criados no CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT usando os recursos e técnicas recomendados neste capítulo.

Mais exemplos de design de layout de página aparecem nas páginas Galeria na Parte Sete.



Imagem de Patrick Fraser

Imagem de Michaela Maginot

Parte Cinco

Percepções dos especialistas

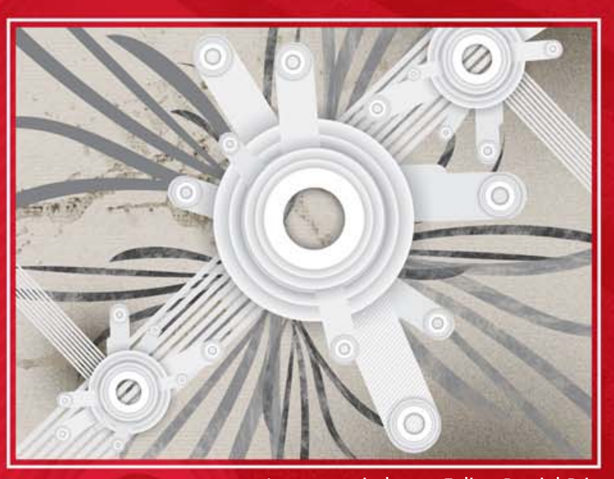


Imagem criada por Felipe Daniel Prin



Capítulo 11: Design de joias

Tusheeta David



Sobre a autora

Tusheeta David é uma premiada designer de joias nascida na Índia. Hoje ela mora e trabalha no Reino Unido e possui mestrado em Design de Joias e Ourivesaria de Prata pela Escola de Joias na Universidade Municipal de Birmingham. Ela usa CorelDRAW® desde 1996, tanto para desenhos básicos quanto para renderizações detalhadas de joias. Para sua atual coleção de joias, Tusheeta explorou as formas nas quais o CorelDRAW pode ser usado no setor de design de joias, especificamente para a criação de imagens altamente detalhadas para corte e gravação a laser. Além de criar suas próprias joias, ela ensina alunos de design como usar o CorelDRAW.

Capítulo 11: Design de joias

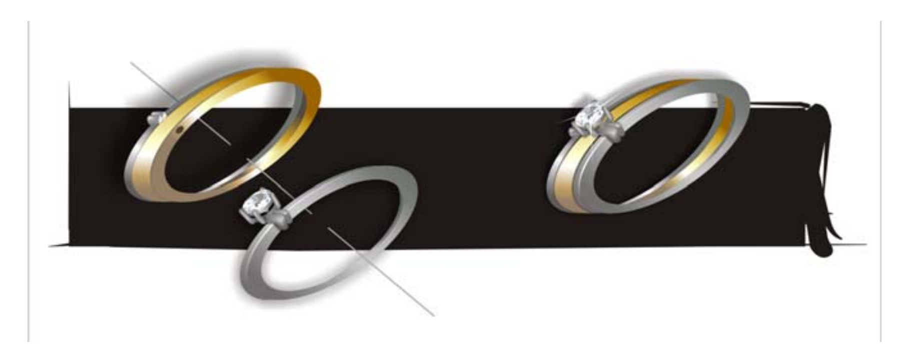


Figura 1: Design de uma aliança de casamento e um anel de noivado modulares.

Neste tutorial, explico a criação de uma aliança de casamento e um anel de noivado modulares que desenvolvi para um cliente. As diretrizes de design especificavam um anel no qual a aliança de casamento era integrada ao anel de noivado. O anel que desenvolvi consiste em duas partes: um anel de noivado com um diamante e uma aliança de casamento. O design é simétrico e parece uma única unidade quando as duas partes são usadas juntas (Figura 1).

O cliente desejava dois anéis que se complementassem e pudessem ser usados juntos. Portanto, uma abordagem "dois em um" pareceu adequada. Ele desejava algo simples, por isso pensei no design de um anel de noivado de platina com um diamante e uma aliança de ouro 18 quilates e platina.

Normalmente, quando crio as diretrizes de um design, os pontos cruciais que capturo são a categoria do produto, pontos de preço, metais que serão usados e um estilo que o cliente gosta. Sempre que possível, peço ao cliente para trazer alguns exemplos visuais de designs, o que me ajuda determinar os gostos e as preferências do cliente.

Inicialmente, desenvolvo o conceito de meus designs em papel, esboçando minhas ideias e pensamentos iniciais com base nas diretrizes de design. Para desenvolver o conceito, desenho várias opções, lembrando sempre do estilo, dos custos e do material que será usado. Esses esboços variam em complexidade e, às vezes, produzo diagramas explodidos de detalhes intricados que de outra forma seriam difíceis de entender devido à escala pequena.

Neste caso, os principais requisitos do cliente são simplicidade de design uma aliança de casamento e anel de noivado integrados. Portanto, meu processo de criação envolve principalmente o desenvolvimento de ideias sobre um mecanismo para conectar os dois anéis que não seja muito óbvio ou complicado. Acabo chegando a diversas opções de design (Figura 2).

Quando tenho alguns designs que me deixam satisfeita, passo para o CorelDRAW. Uso esse aplicativo por duas razões principais. Primeiro, posso desenhar em escala, o que me ajuda a ver se o design é tecnicamente viável. Segundo, quando renderizo o desenho no CorelDRAW, alcanço um nível de clareza no design que faz a joia parecer mais realista, o que ajuda meu cliente a visualizar a peça. Apesar de eu ter usado software CAD anteriormente, sempre achei o CorelDRAW mais conveniente e eficaz.

Outro recurso do CorelDRAW do qual gosto é a capacidade de adicionar páginas a um documento. Em vez de ter de abrir diversos arquivos ao mostrar opções de design a meus clientes, posso simplesmente exibir páginas diferentes dentro do mesmo documento.

Com o CorelDRAW, crio facilmente diversos designs com apenas pequenas variações, de modo que o meu cliente tenha muitas opções de escolha. Normalmente envio ao cliente uma visualização tridimensional (3D) da peça, juntamente com desenhos técnicos em escala de diversos ângulos. A melhor parte de usar esse software é que posso editar facilmente o design na presença do cliente para ter certeza de que está de acordo com o que ele imagina.

Criar um diamante

O anel requer um diamante lapidado como brilhante. Para desenhar uma versão básica desse diamante, uso as ferramentas **Retângulo**, **Elipse** e **Polígono**. Também uso o comando **Girar** (**Organizar ▸ Transformações ▸ Girar**), o que me permite especificar o ângulo de rotação e aplicá-lo a uma duplicata do objeto. Esse recurso facilita muito a criação do diamante. Girando uma linha, um retângulo ou um polígono ao redor de um ponto, posso criar padrões complexos de uma forma muito simples.

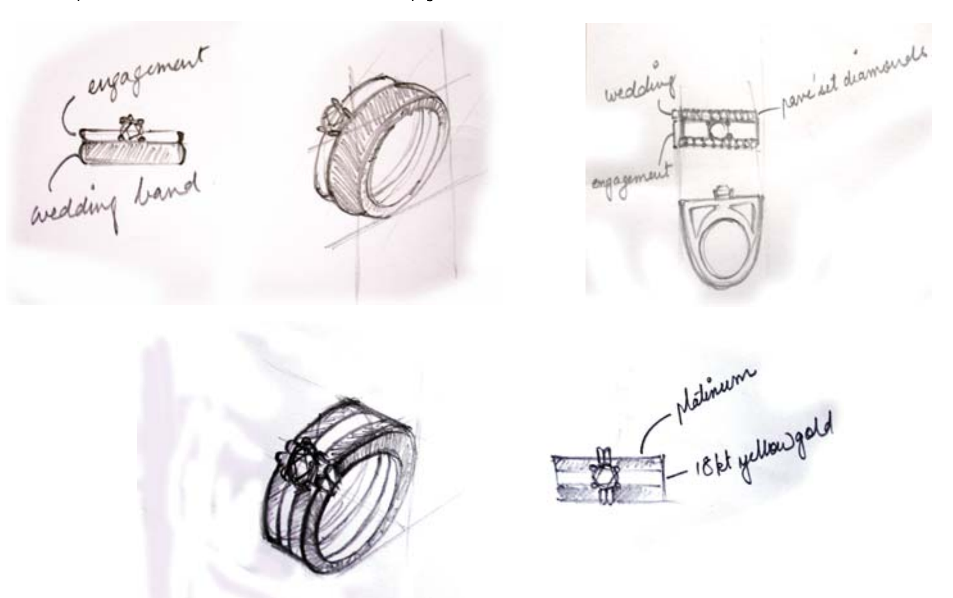


Figura 2: Esboços.

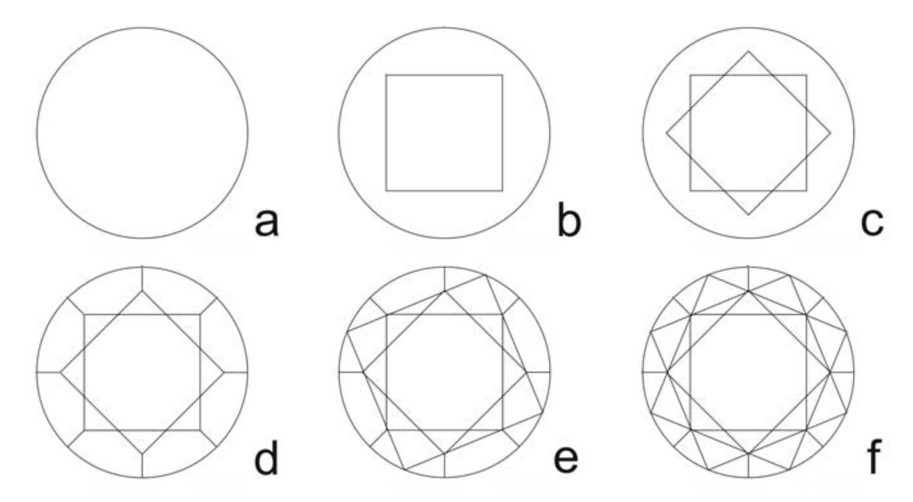


Figura 3: Estágios de criação de um diamante.

No primeiro estágio de criação do diamante, determino o tamanho do diamante e uso a ferramenta **Elipse** para criar um círculo que corresponda às dimensões do diamante (Figura 3a). Em seguida, uso a ferramenta **Retângulo** para adicionar um quadrado para a mesa (a superfície plana superior) do diamante (Figura 3b). Giro esse quadrado no próprio eixo para criar oito cantos (Figura 3c). Em seguida, crio uma linha reta que passa por dois cantos opostos de um quadrado para alcançar a circunferência do círculo. Em seguida, essa linha é girada três vezes em um ângulo de 45 graus para que uma linha conecte cada um dos oito cantos à circunferência (Figura 3d). Por fim, crio dois quadrados maiores para envolver os dois quadrados criados anteriormente (Figuras 3e e 3f).

Já criei a coroa do diamante. No entanto, como o diamante é transparente, também preciso levar em consideração o pavilhão (parte inferior) do diamante, que ficará visível. Começo criando um polígono que corta o primeiro quadrado e alcança a circunferência do círculo. Em seguida, giro o polígono ao redor de um pivô no centro do círculo, o que cria outros oito polígonos radialmente a partir do ponto central (Figura 4). O design está pronto para a próxima fase: a renderização do diamante.

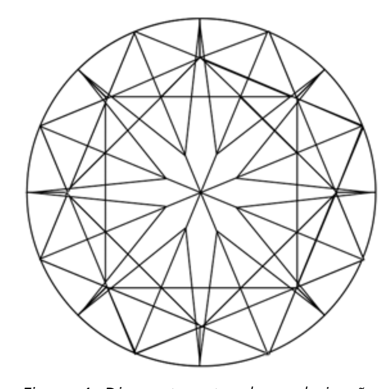


Figura 4: Diamante antes da renderização.

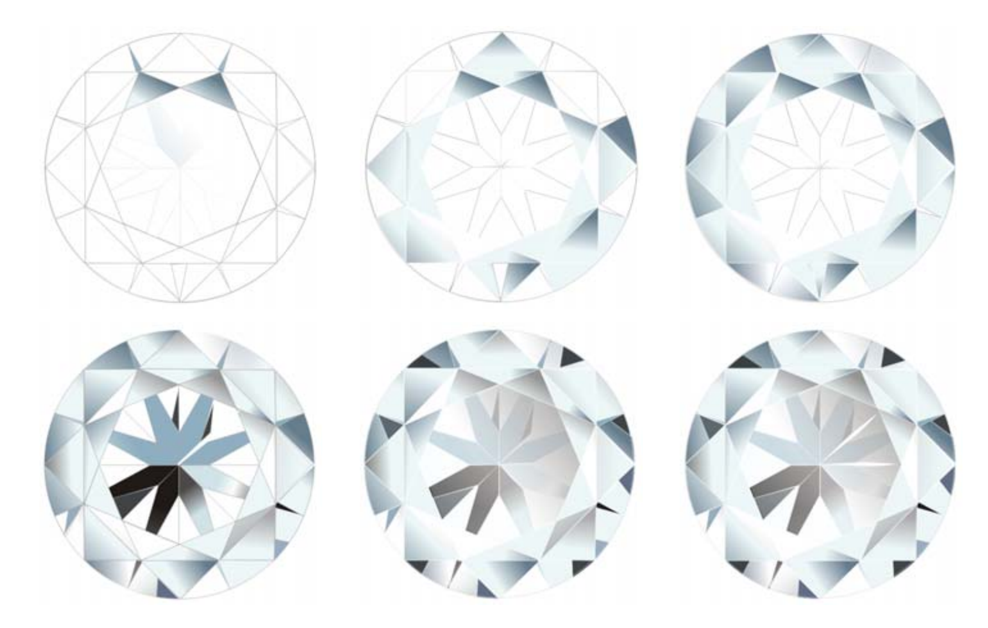


Figura 5: Renderizar o diamante.

Renderizar o diamante

Após criar a estrutura básica, começo a renderizar o diamante. Preencho com cores usando a ferramenta **Preenchimento gradiente**. Neste caso, uso a predefinição **Cylinder - Grey**. Altero o ângulo do preenchimento ajustando a configuração **Ângulo** na caixa de diálogo **Preenchimento gradiente**. Cada forma é renderizada individualmente para obter o efeito da superfície de um diamante (Figura 5). Em seguida, uso a ferramenta **Transparência** para incluir uma camada transparente no polígono central, o que faz o diamante parecer translúcido.

Por fim, adiciono uma sombra ao diamante para proporcionar uma aparência mais 3D (Figura 6). A ferramenta **Sombreamento** aprimora qualquer desenho 2D plano proporcionando uma aparência mais realista. Isso ajuda o cliente a compreender e tomar decisões sobre o design.



Figura 6: Um sombreamento é adicionado ao diamante renderizado.

Agora que criei o diamante, posso usá-lo em vários designs. Como uso várias pedras coloridas em meus designs, normalmente crio um modelo de cada pedra em diversas formas ou cortes, como princesa, gota ou marquesa. Em seguida, posso reutilizar os modelos

conforme necessário no design, em vez de precisar recriar a pedra a cada vez. Por exemplo, posso renderizar o desenho do diamante e criar um rubi, uma safira ou esmeralda sem muito esforço, simplesmente alterando as cores (Figuras 7 e 8).



Figura 7: Rubi.



Figura 8: Safira.

Desenhar um anel

Uso o CorelDRAW para criar desenhos precisos de meu design. Normalmente crio desenhos técnicos que mostram três visualizações: superior, frontal e lateral. Esses desenhos bastante precisos são feitos em escala e usados como referência ao criar protótipos da joia.

Embora eu desenhe cada pequeno detalhe e cada aspecto do design, não fabrico a peças. Meu design é enviado a uma equipe de fabricação, que avalia o design representado pelos meus desenhos do CorelDRAW e envia-o para criação de um protótipo. Os desenhos técnicos do CorelDRAW são cruciais nesse estágio. Como não posso sempre estar presente pessoalmente, os desenhos devem comunicar cada aspecto do design à pessoa que fabricará a peça.

Além de serem minha ferramenta de comunicação com o ourives mestre, meus desenhos do CorelDRAW também são usados como uma referência direta ao metal precioso, neste caso, ouro. Usar os desenhos dessa forma ajuda a garantir que o anel seja produzido com precisão e na escala correta. Os desenhos também me ajudam a estimar os pontos de preço da peça, com base na área superficial e no número e custo dos diamantes que usei. Essa estimativa proporciona ao cliente uma ideia geral do preço.

A próxima etapa é desenhar um anel usando visualizações isométricas. Embora o CorelDRAW não seja um software 3D, posso obter uma estrutura 3D usando princípios de desenho isométrico. Configuro linhas-guia em ângulos de 45 graus e uso-as para criar pontos de referência para os desenhos. Em seguida, uso a ferramenta **Elipse** para criar uma elipse, que modifico usando as opções **Escala**, **Girar** e **Inclinar**. Usando os comandos **Combinar**, **Aparar** e **Interseção**, posso criar planos diferentes que preencho com cores para criar superfícies (Figura 9).

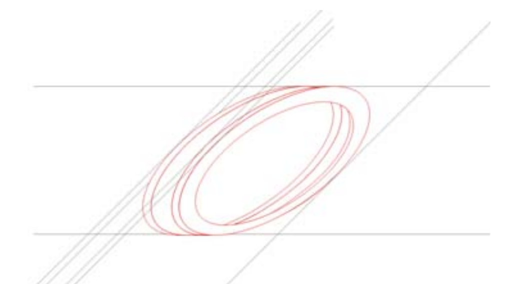


Figura 9: Desenhar elipses para criar superfícies.

Em seguida, adiciono pontas simétricas às duas metades do anel (Figura 10).



Figura 10: Adicionar as pontas.

Em seguida, adiciono o diamante e as garras para fixar o diamante no lugar (Figura 11).



Figura 11: Adicionar o diamante e as garras.

Por fim, excluo todas as linhas-guia que usei para criar o anel. É possível ver a aparência de todo o anel antes da renderização (Figura 12).

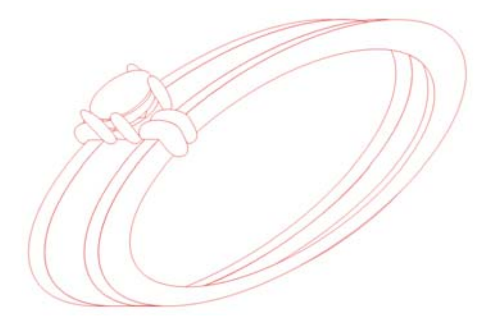


Figura 12: Anel antes da renderização.

Renderizar o anel

Começo o processo de renderização no CorelDRAW usando a ferramenta **Preenchimento gradiente** com a predefinição **Cylinder - Grey**, que pode ser usada para renderizar superfícies de ouro branco ou de platina (Figura 13). Para as superfícies de ouro amarelo, uso a predefinição **Cylinder - Gold 02** (Figura 14). Em seguida, modifico essas renderizações usando a ferramenta **Preenchimento interativo** e movendo as cores ao redor, conforme o necessário, para criar áreas de luz e sombra. As alianças de ouro e platina estão renderizadas (Figura 15).

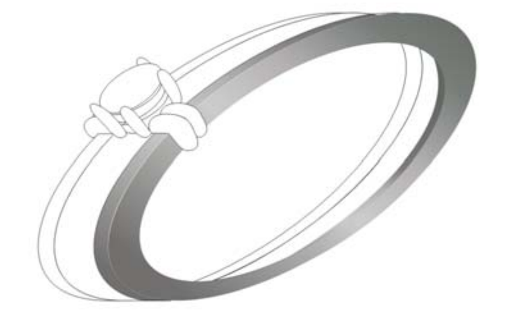


Figura 13: Começar a renderizar o anel.

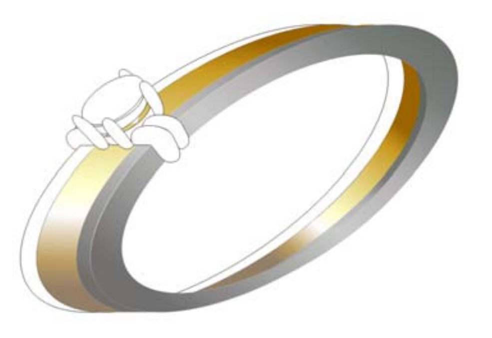


Figura 14: Renderizar a superfície de ouro amarelo.

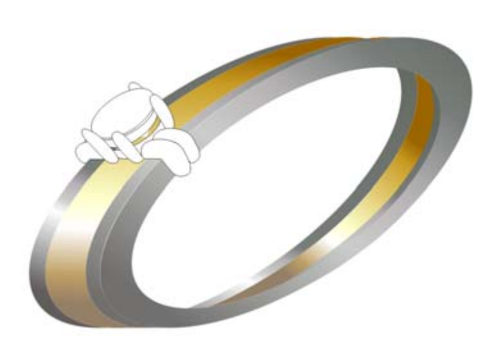


Figura 15: Alianças de ouro e platina após a renderização.

Embora a ferramenta **Preenchimento interativo** seja ótima para renderizar perfeitamente superfícies planas, posso obter uma superfície curva mais facilmente usando a ferramenta **Preenchimento de malha**. A ferramenta **Preenchimento de malha** aprimorada no CorelDRAW X5 é especialmente interessante. Com etapas simples, posso criar superfícies curvas perfeitas, tornando meus designs de joias bem reais.

O principal aspecto a ser considerado ao renderizar uma superfície curva é o ponto de destaque. Após identificar esse ponto, crio nós, que funcionam como uma grade ou malha para adicionar cores. Para criar um destaque, basta arrastar a cor branca até o nó que identifiquei como o ponto mais brilhante da peça. A nova ferramenta **Preenchimento de malha** faz uma mistura excelente do destaque capturando as cores ao seu redor. Dependendo da superfície que estou renderizando, posso decidir adicionar mais nós ou mover os nós para obter uma renderização precisa.

Usando a ferramenta **Preenchimento de malha**, posso obter uma renderização perfeita de superfícies curvas, como o bisel que sustenta o diamante (Figura 16).

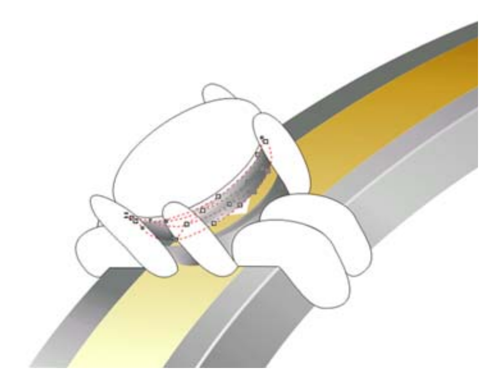


*Figura 16: Usar a ferramenta **Preenchimento de malha** para criar a superfície curva do bisel.*

Como a ferramenta **Preenchimento de malha** é muito útil para renderizar superfícies complexas, utilizo-a para renderizar as garras para o diamante e o elemento de ponta do design. Para as pontas, crio três superfícies e adiciono um destaque branco a cada superfície, o que cria a aparência dos cantos (Figura 17). Para criar esse efeito, primeiro uso a ferramenta **Preenchimento interativo** para preencher a superfície com um preenchimento radial. Em seguida, uso a ferramenta **Preenchimento de malha** para criar uma malha e arrasto a cor branca até o nó exato na malha ao qual desejo adicionar um destaque. Ao mover os nós, posso criar diferentes efeitos. Em seguida, uso a ferramenta **Preenchimentos de malha** para criar as superfícies arredondadas das garras (Figura 18).

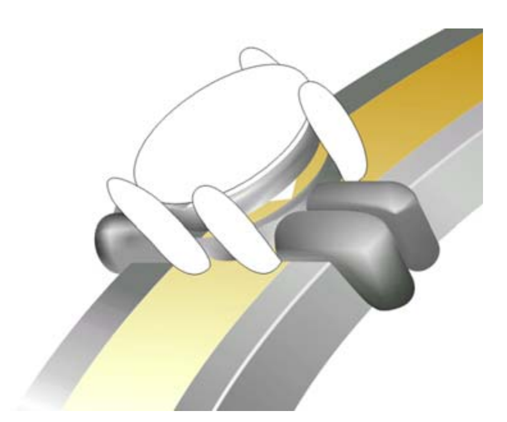


*Figura 17: Os destaques são adicionados com a ferramenta **Preenchimentos de malha** para criar a aparência dos cantos.*

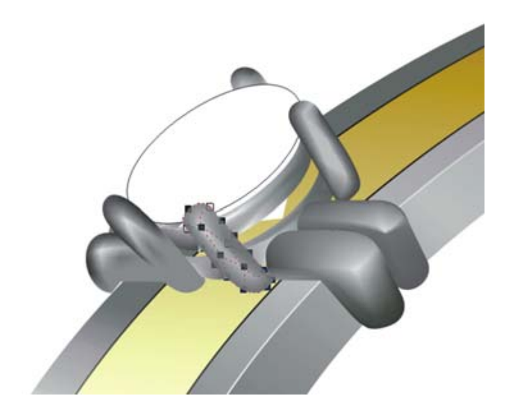


*Figura 18: Usar a ferramenta **Preenchimentos de malha** para renderizar as superfícies arredondadas das garras*

Uso a ferramenta **Transparência** para criar destaques e áreas escuras ao longo da aliança do anel (Figura 19). Os destaques no anel refletem uma maior quantidade de luz e as áreas escuras refletem a menor quantidade de luz. Aplicar destaques e áreas escuras gera mais profundidade na renderização e torna o anel mais realista.

Nesse estágio, copio e colo o diamante que criei anteriormente. Em seguida, inclino e giro o diamante para que ele se ajuste no lugar (Figura 20).

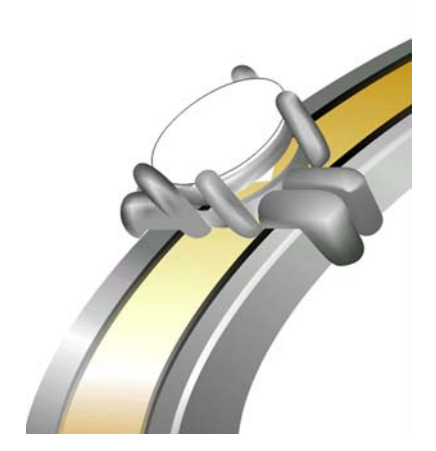


Figura 19: Destaques e áreas escuras são adicionados ao longo da aliança.

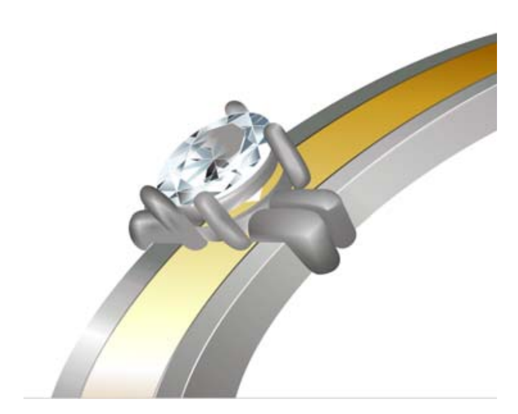


Figura 20: O diamante é adicionado.

Em seguida, crio um efeito ofuscante no diamante para gerar um brilho extra. Crio uma forma para o brilho usando a ferramenta **Forma**, preencho com cor branca e aplico uma transparência usando a ferramenta **Transparência** (Figura 21).

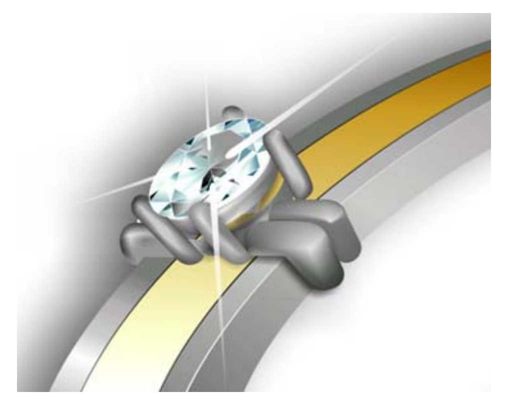


Figura 21: Um brilho é adicionado ao diamante.

Por fim, uso a ferramenta **Sombreamento** para aplicar um sombreamento a todo o anel e proporcionar à imagem um pouco de profundidade (Figura 22).

Após a produção da peça, entrego-a ao cliente, juntamente com o desenho original e o preço final. O cliente dessa peça ficou particularmente fascinado porque o anel fabricado ficou exatamente igual ao desenho original (Figura 23).

Espero que tenha conseguido ensinar bem como o CorelDRAW pode ser usado com eficácia para desenhar e criar uma joia.

Figura 22: Design final.

Figura 23: Anel fabricado.

Capítulo 12: Ilustração e design de capa de livro

Stefan Lindblad



Foto de Mia Palenque

Sobre o autor

Stefan Lindblad é um ilustrador e artista de Estocolmo, Suécia. Ele trabalha como freelancer para diversas editoras, agências de publicidade e outros clientes em uma ampla variedade de publicações impressas e outras mídias. Além de seus trabalhos de ilustração e gráficos para clientes suecos e internacionais, ele já fez diversas exposições individuais e produziu trabalhos de arte final por encomenda. Ele usa o CorelDRAW®, o Corel® PHOTO-PAINT™ e uma mesa digitalizadora Wacom® Intuos® para realizar todo o trabalho digital, mas não se esqueceu de como usar caneta e papel. Stefan é membro do Corel Advisory Council (Conselho Consultivo da Corel), além de ser testador beta da Corel. Visite seu site em www.stefanlindblad.com.

Capítulo 12: Ilustração e design de capa de livro

Como ilustrador, fui contratado pela editora sueca Hegas para ilustrar e desenvolver o design da capa de um livro para jovens de 12 a 15 anos. Criar a ilustração e a capa do livro foi divertido, pois tive mais controle sobre o resultado final (Figura 1). A editora desejava que a capa refletisse a emoção da história sobre um garoto que recebe por engano um jogo de computador misterioso.

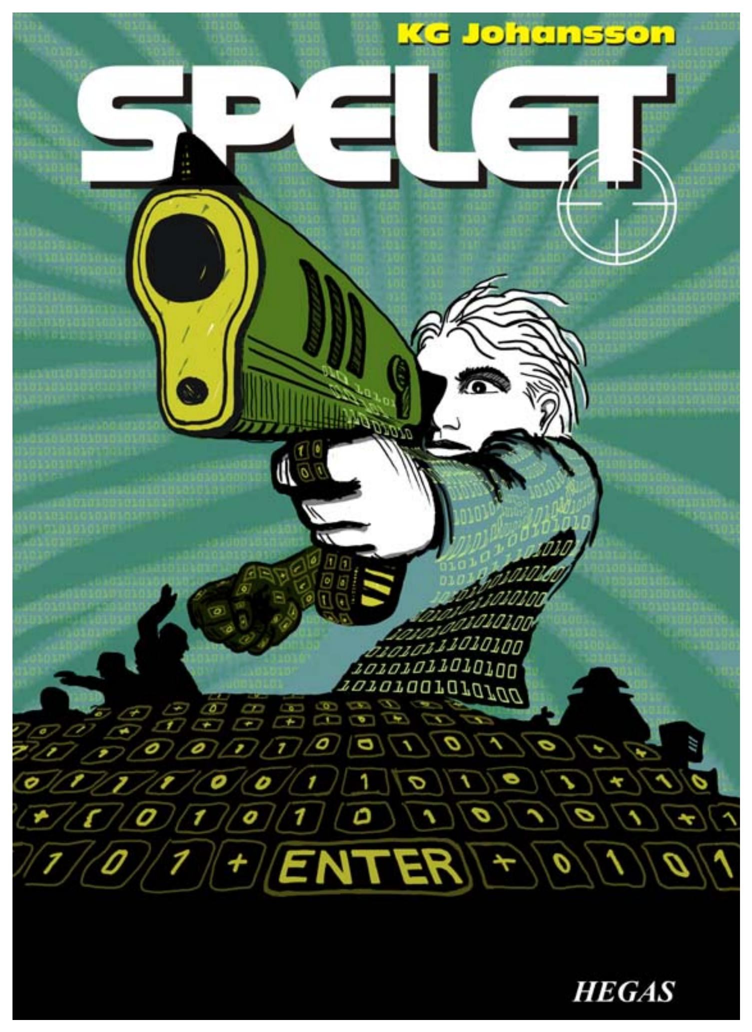


Figura 1: Design e ilustração da capa de Spelet *de KG Johansson (Höganäs, Suécia: Hegas, 2008).*

O jogo, que inclui uma pistola joystick, foi desenvolvido para alterar as personalidades de seus usuários e leva o garoto a um mundo perigoso de encontros noturnos secretos que levam a uma perseguição. O garoto fica com medo e decidi ir à polícia, mas não sabe em quem confiar.

Eu desejava retratar a sensação de perigo que existia tanto externamente quanto dentro da mente do garoto conforme ele jogava. A pistola joystick era uma parte essencial da história e possibilitaria a intensidade que a editora desejava para a ilustração da capa. Eu sabia que sem ela, a história perderia seu sentido e impacto.

Após ler o livro, pensar um pouco em um café local e fazer diversos esboços a lápis, vi o conceito da capa ganhar vida. Assim que a editora aprovou minhas ideias, comecei o trabalho.

Decidi usar uma imagem grande para a capa e incluir o sangramento e o circundamento. Rapidamente tive a ideia de fazer a boca da pistola atravessar o título do livro, que apareceria em negrito na parte superior da capa. O garoto estaria olhando e mirando em algo que o assustasse. E, como a história era sobre um jogo de computador, um padrão de 0s e 1s envolveria o garoto.

A combinação de Corel PHOTO-PAINT, CorelDRAW e uma mesa digitalizadora Wacom Intuos3 era perfeita para este projeto.

Primeiro, digitalizei meu esboço a lápis, importei-o para o Corel PHOTO-PAINT e criei a ilustração usando o esboço como uma referência temporária. Em seguida, usei o CorelDRAW para adicionar os toques finais à ilustração e criei o design da capa do livro. Por fim, exportei o design da capa no formato PDF e enviei-o à editora e à gráfica de pré-impressão profissional.

Começar uma imagem com o Corel PHOTO-PAINT

Sempre que começo a trabalhar com o Corel PHOTO-PAINT, especifico todas as configurações de imagem necessárias para minhas ilustrações. Agora tenho mais controle sobre as configurações, graças à nova caixa de diálogo **Criar nova imagem** (**Ctrl + N**) (Figura 2). A editora solicita ilustrações com o mesmo formato para todos os livros infantis de suspense. E a nova caixa de diálogo permite criar as minhas próprias configurações personalizadas e adicioná-las à lista **Destino predefinido**.

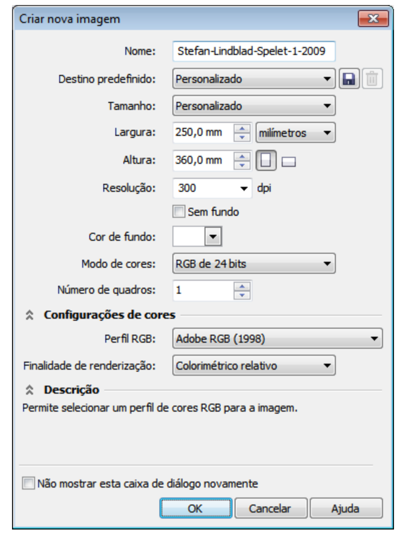


Figura 2: Configurar a nova imagem.

Por motivos de qualidade, sempre trabalho com tamanhos maiores de imagem. Portanto, apesar de o sangramento e o circundamento agora estarem definidos no formato correto, duplico o tamanho da imagem em milímetros. Posteriormente no processo, posso ajustar o tamanho.

Defino a resolução como 300 dpi (pontos por polegada) e o modo de cor como RGB 24 bits. O modo de cores RGB padrão no Corel PHOTO-PAINT X5 é sRGB, mas escolho **Adobe RGB (1998)** por ter um espaço de cores maior e melhor conversão CMYK.

Digitalizar e importar os esboços

Sempre começo uma ilustração fazendo diversos esboços, no meu caderno de esboços com um lápis ou diretamente no Corel PHOTO-PAINT com minha mesa digitalizadora Wacom Intuos. Para esta ilustração, fiz os primeiros esboços em meu caderno e, em seguida, digitalizei-os (Figura 3).



Figura 3: Os esboços a lápis são digitalizados no Corel PHOTO-PAINT.

Normalmente escolho uma resolução de digitalização de no mínimo 300 dpi, mas como este esboço é apenas uma referência temporária, optei por 150 dpi. Em seguida, pressiono o botão do scanner ou adquiro a imagem digitalizada no Corel PHOTO-PAINT (**Arquivo ▸ Adquirir imagem ▸ Adquirir**). Importo o esboço a lápis, que aparece como um objeto separado na janela de encaixe **Objetos** (**Janela ▸ Janelas de encaixe ▸ Objetos**). Para esboços de referência como este, defino a opacidade como 50% ou menos na janela de encaixe **Objetos**. A configuração de opacidade mais baixa permite usar o esboço como uma referência ao desenhar a nova imagem sobre ele como um novo objeto, como se estivesse sobre um papel vegetal.

Desenhar as formas principais

Uma das janelas de encaixe que uso com mais frequência é a janela **Configurações de pincel** (**Janela ▸ Janelas de encaixe ▸ Configurações de pincel**), em que eu escolho as diferentes pontas de pincel e os tamanhos das pontas. Em conjunto com a janela de encaixe **Mídia artística**, a janela de encaixe **Configurações de pincel** oferece uma ampla variedade de ferramentas de pintura e desenho no Corel PHOTO-PAINT (Figura 4).

Para esta ilustração, escolhi a ferramenta **Pintura** e um **Pincel art. personalizado** com uma ponta sólida. Não uso muito as pontas redondas macias. Prefiro as pontas redondas sólidas, pois elas funcionam melhor com meu estilo de desenho e pintura. Posso ajustar o tamanho da ponta mantendo pressionada a tecla **Shift** e arrastando a ponta.



*Figura 4: Escolher a ponta de pincel na janela de encaixe **Configurações de pincel**.*

Após escolher o pincel e a ponta, vou diretamente para a paleta de cores. Neste caso, escolhi preto e comecei a desenhar usando meu esboço a lápis como referência.

Começo a desenhar definido rapidamente os contornos principais. Prefiro estabelecer uma aparência geral primeiro e, em seguida, concentro-me nos detalhes. Dessa forma, trabalho de forma consciente e subconsciente ao mesmo tempo. Quando não preciso mais do esboço a lápis, simplesmente o excluo.

Nesse estágio, normalmente já criei muitos objetos individuais. Se estivesse usando suprimentos artísticos tradicionais, estaria jogando papel fora, apagando e cobrindo um desenho com mídias diferentes. Em vez disso, o software permite que eu adicione, remova ou apague objetos sempre que necessário, o que economiza tempo. Em uma ilustração finalizada, às vezes combino muitos objetos em um.

Há diversos recursos fantásticos no Corel PHOTO-PAINT e o recurso modo de mesclagem é um deles. Os modos de mesclagem ajudam muito quando estou colorindo imagens desenhadas a mão digitalizadas ou desenhos ou pinturas digitais. Como você já deve ter percebido, eu os uso muito.

Com o Corel PHOTO-PAINT, posso trabalhar com centenas de objetos para uma única ilustração. E arrastar cada objeto para cima e para baixo na ordem de empilhamento pode ser muito demorado. Normalmente, esse problema é facilmente resolvido usando os modos de mesclagem na janela de encaixe **Objetos** para controlar as cores dos objetos subjacentes.

Começo criando um novo objeto e definindo o modo de mesclagem como **Se mais escuro** ou **Multiplicar** (Figura 5). Em seguida, escolho uma cor cinza mais clara e começo a pintar as sombras cinzas.

Após concluir as sombras e excluir o esboço a lápis, seleciona uma cor azul e preencho o objeto de fundo usando a ferramenta **Preenchimento**.

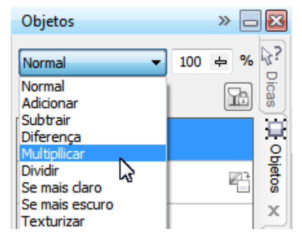


*Figura 5: Escolher um modo de mesclagem na janela de encaixe **Objetos**.*

Criar o fundo

A próxima etapa é adicionar todos os 0s e os 1s ao fundo para simbolizar o jogo do computador, que é uma parte importante da história. Para fazer isso, simplesmente uso a ferramenta **Texto** e, com uma cor verde amarelada mais clara, escrevo centenas de 0s e 1s por toda a página para criar um efeito que lembre um código de programação (Figura 6).



*Figura 6: A ferramenta **Texto** é usada para criar a imagem de fundo.*

Ao fazer os raios no fundo, adiciono e apago uma cor verde para proporcionar uma aparência de desenho feito a mão. Primeiro, crio um novo objeto e coloco-o logo acima do objeto com os 0s e 1s na ordem de empilhamento. Em seguida, preencho o novo objeto com um verde mais escuro. Essa cor cobre todos os 0s e 1s, mas eles começam a aparecer novamente quando defino a

opacidade como 37%. Em seguida, começo a apagar as partes do objeto verde.

Isso soa estranho? Mas não é. Usando a ferramenta **Borracha** e alternando entre o objeto verde mais escuro e o objeto com os 0s e 1s, crio o efeito desejado (Figura 7). Continuo a apagar no corpo e no braço.



Figura 7: Partes do objeto verde são apagadas para revelar o fundo.

Adicionar os elementos do primeiro plano

Após concluir o fundo, continuo colorindo a mão do garoto e a pistola. Crio três novos objetos coloridos: um objeto verde e preto bem escuro para o punho fechado, um objeto amarelado para a boca e a coronha da pistola e um objeto verde para o chassi da pistola.

Em seguida, crio um novo objeto e desenho todos os botões do teclado com 0s e 1s que cobrem o punho fechado, a coronha da pistola e o primeiro plano (Figura 8). Para essa tarefa, uso uma caneta Wacom e escolho um **Pincel art. personalizado** com uma ponta sólida.



Figura 8: Os botões do teclado são desenhados.

Agora preciso pensar no volume e na perspectiva. A mão e a coronha da pistola têm um volume óbvio, portanto, preciso seguir suas formas à medida que desenho os botões do teclado com 0s e 1s. Continuo com o teclado no primeiro plano e o volume agora passa a ser mais uma perspectiva central. Entendo muito de perspectiva, portanto, simplesmente começo a desenhar e sigo o fluxo, o que é muito fácil de fazer com uma mesa Wacom.

No entanto, se eu precisar de ajuda com a perspectiva, basta adicionar algumas linhas a um objeto temporário como uma linha-guia, incluindo um ponto médio e uma ou duas linhas extra que se dispersem para a esquerda e para a direita. Quando termino de desenhar os botões do teclado, simplesmente excluo o objeto temporário.

Nesse ponto, praticamente já terminei a ilustração (Figura 9), exceto pelos 0s e 1s adicionais que adicionarei com o CorelDRAW.

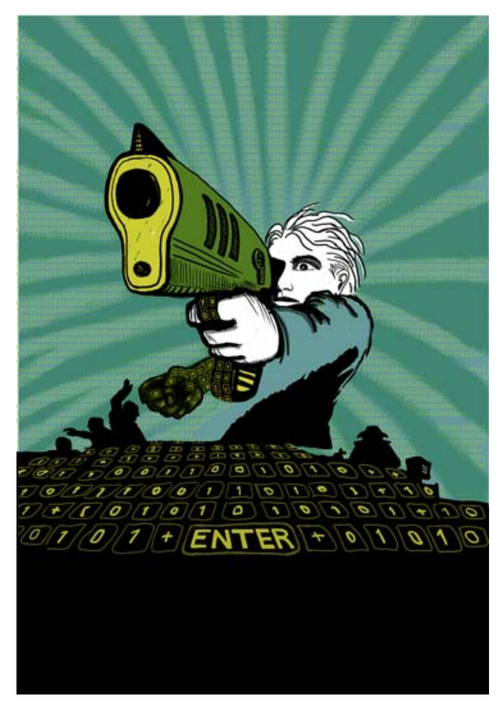


Figura 9: Ilustração parcialmente finalizada após trabalhar com o Corel PHOTO-PAINT.

Desejo que a boca da pistola fique parcialmente sobre o título do livro. Para conseguir isso, faço cópias da boca e das partes do chassi da pistola e salvo-as como um novo arquivo de imagem (Figura 10). Ainda não sei exatamente quanto da boa da pistola ficará na frente do título. Felizmente, posso editar essa cópia posteriormente usando o recurso **Editar bitmap** no CorelDRAW.

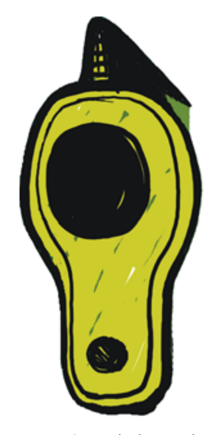


Figura 10: Cópia da boca da pistola.

Converter a imagem em CMYK

Ao terminar de trabalhar com o Corel PHOTO-PAINT, converto temporariamente a ilustração no modo de cor CMYK e exporto-a como um arquivo TIFF descompactado. A maioria dos meus clientes solicita cores CMYK, mas como uso cores RGB para desenhar todas as minhas ilustrações originais, converto minhas cores em CMYK apenas temporariamente. Após converter a ilustração em CMYK, preciso ter cuidado para não clicar em **Salvar**, pois desejo manter minha ilustração original em RGB.

Para aprimorar a conversão em CMYK, primeiro mesclo todos os objetos em um. Em seguida, converto a imagem em CMYK clicando em **Imagem ▸ Converter em cores CMYK (32 bits)**. Depois exporto para TIFF clicando em **Arquivo ▸ Exportar (Ctrl + E)** e escolhendo **TIF - Bitmap TIFF** na lista **Salvar como tipo**. Após exportar a imagem, clico em **Editar ▸ Desfazer** (**Ctrl + Z**) duas vezes para restaurar as cores RGB originais e os objetos editáveis individuais. Em seguida, posso finalmente clicar em **Salvar**.

Configurar o documento no CorelDRAW

Agora inicio o CorelDRAW. Na caixa de diálogo **Criar novo documento** (**Ctrl + N**), defino a altura e a largura apropriadas, com espaço para o sangramento, o circundamento e as marcas de corte. Como minha ilustração já foi convertida em cores CMYK, escolho o perfil de cores CMYK padrão e defino a resolução como 300 dpi.

Em seguida, escolho a ferramenta **Retângulo** e crio um retângulo que corresponda ao tamanho do livro impresso. As marcas de corte não serão impressas, portanto, excluo-as. Como uma cobertura de circundamento será usada, incluo o sangramento e o circundamento nas configurações de altura e largura do retângulo. Junto com as marcas de corte, essas configurações ajudarão a formar o documento final enviado à gráfica. Por enquanto, mantenho a borda do contorno simplesmente porque ela mostra onde está o retângulo. Eu a removerei posteriormente.

Criar um objeto PowerClip

Para posicionar a ilustração na da capa do livro, uso um objeto PowerClip™. Primeiro, importo o arquivo TIFF convertido em CMYK (**Ctrl + I**). Com a imagem selecionada, clico em **Efeitos ▸ PowerClip ▸ Colocar em recipiente**. Em seguida, passo o mouse sobre o retângulo e clico para soltar a imagem. Ativei a opção **Conteúdo de centralização automática**

do novo PowerClip, portanto, a ilustração é centralizada no retângulo. Essa opção pode ser acessada clicando em **Ferramentas ▸ Opções**, expandindo a categoria **Área de trabalho** e escolhendo **Editar** na lista.

Como minha ilustração é maior do que o retângulo PowerClip, preciso reduzi-la. Para fazer isso, clico com botão direito do mouse no retângulo PowerClip e escolho **Editar conteúdo** para separar a ilustração do retângulo. Em seguida, seleciono a ilustração. Depois, arrasto uma alça do canto enquanto mantenho a tecla **Shift** pressionada para redimensionar a imagem e mantê-la centralizada. Concluo clicando com botão direito do mouse na ilustração e escolhendo **Concluir a edição deste nível**. Nesse ponto, seleciono o retângulo e removo a borda do contorno escolhendo **Sem contorno** na caixa de listagem **Largura do contorno** na barra de propriedades.

Se eu precisar fazer algum ajuste adicional na ilustração no Corel PHOTO-PAINT, simplesmente clico com o botão direito do mouse no retângulo PowerClip e escolho **Editar conteúdo**. Em seguida, seleciono a ilustração e inicio o Corel PHOTO-PAINT clicando no botão **Editar bitmap** na barra de propriedades. Faço todos os ajustes necessários e clico em **Salvar**.

Esse tipo de edição no Corel PHOTO-PAINT não altera meu arquivo original do Corel PHOTO-PAINT. Altera apenas o bitmap da ilustração que importei e coloquei dentro do objeto PowerClip. Pense no bitmap como uma "cópia" importada no CorelDRAW. Caso eu tenha aumentado acidentalmente a largura da ilustração durante a edição, o conteúdo extra não aparecerá na versão impressa final, contanto que fique fora do retângulo PowerClip. É por isso que o recurso PowerClip é sensacional e eu o uso.

Concluir a ilustração

Agora adiciono a parte final à minha ilustração: os 0s e 1s que ficam sobre o corpo e o chassi da pistola. Apesar de poder usar o Corel PHOTO-PAINT para essa tarefa, posso trabalhar muito mais rapidamente e controlar melhor a forma usando um elemento vetorial no CorelDRAW. Usado a ferramenta **Envelope** em conjunto com a ferramenta **Forma**, posso controlar facilmente o movimento dos 0s e dos 1s à medida que eles seguem a forma do corpo (Figura 11).

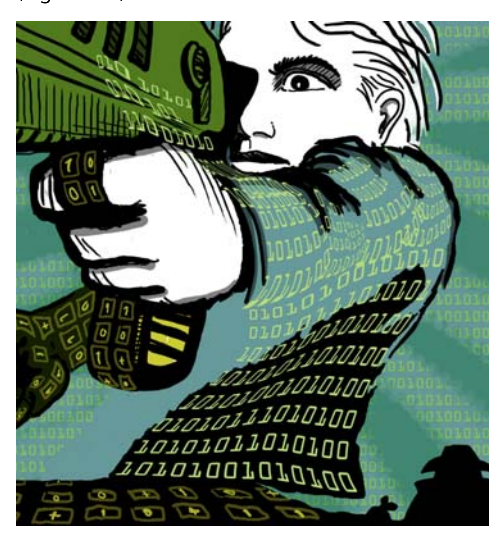


Figura 11: A ferramenta Envelope é usada para modelar os objetos com 0s e 1s ao longo dos contornos do corpo, braço e chassi da pistola.

Vejo o corpo, o braço e o chassi da pistola como partes separadas, portanto, crio objetos de envelope separados para cada uma. Com a ferramenta **Forma**, posso remodelar os objetos de envelope do jeito que eu desejar. Usar a ferramenta **Envelope** em conjunto com a ferramenta **Forma** é quase como pintar com um pincel.

Posicionar as linhas-guia e adicionar marcas de corte

Sempre uso o canto superior esquerdo do retângulo como ponto inicial das medições. Com a ferramenta **Seleção**, arrasto esse canto a partir do início da régua (o canto superior esquerdo da régua). Esse canto é agora meu "0". Em seguida, arrasto as linhas-guia horizontal e vertical a partir da régua e configuro o sangramento e o circundamento.

Ao concluir as configurações de sangramento e circundamento, adiciono as marcas de corte, que a gráfica usará como linhas-guia ao imprimir a capa do livro (Figura 12). Quando crio uma capa de livro, sempre adiciono minhas próprias marcas de corte como parte do documento final. Eu uso as linhas-guia para obter o posicionamento exato.

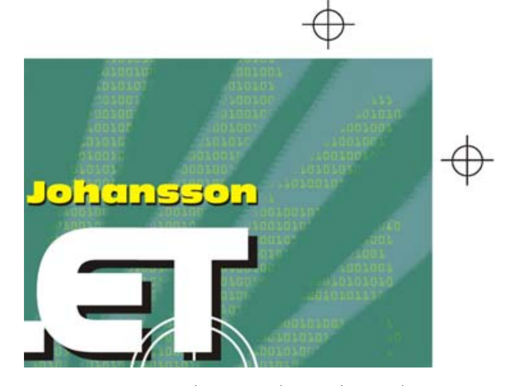


Figura 12: Marcas de corte adicionadas ao documento.

Adicionar o título, nome do autor e logotipo da editora

É hora de adicionar o título do livro, o nome do autor e o logotipo da editora. Crio um novo objeto para cada um desses elementos de texto para facilitar o controle. Primeiro, adiciono linhas-guia para cada elemento de texto. Embora eu possa alterar essas configurações durante o processo de design, é útil especificá-las agora.

Agora defino o ponto médio da capa para orientar o posicionamento dos elementos de texto. Escolho uma fonte para o título e o nome do autor. A editora forneceu o logotipo, portanto, eu simplesmente o importo.

O título é uma parte importante da capa final, portanto, escolho uma fonte que corresponda à história, mas que não pareça muito com uma fonte de computador. Também experimento com cores contrastantes entre o título e o nome do autor para dar mais vida à capa.

Para esta capa, decidi adicionar um sombreamento preto atrás de cada elemento de texto. Para tanto, faço uma cópia de cada objeto, altero a cor deles para preto, coloco-os abaixo do texto principal e desloco-os ligeiramente para baixo (**Shift + Seta para baixo**) e para a direita (**Shift + Seta à direita**). Prefiro esse método porque desejo um sombreamento aguçado e a ferramenta **Sombreamento** criaria um contorno desfocado.

Quando estou satisfeito com o título, nome do autor e logotipo da editora, faço os ajustes finais de kerning e espaçamento. Coloco os elementos de texto exatamente onde desejo no design e adiciono a imagem da boca da pistola sobre o título (Figura 13). Converto todos os elementos de texto em curvas selecionando cada um e clicando em **Organizar ▸ Converter em curvas** (**Ctrl + Q**). Ao converter todos os elementos de texto em curvas, evito problemas com fontes no documento PDF final que envio à gráfica, pois a ilustração da capa foi convertida em um único arquivo de imagem.



Figura 13: O título e o nome do autor estão finalizados.

Fornecer provas ao cliente

Durante todo o processo de design, envio provas ao meu cliente para garantir uma comunicação direta. Agora que concluir o trabalho na capa do livro, preciso enviar as provas finais ao cliente. Nunca envio nada à gráfica sem antes receber a aprovação do cliente.

As provas digitais são diferentes das provas impressas. O custo das provas digitais que envio ao cliente estão incluídos no custo total do meu trabalho. Talvez o cliente também deseje receber provas impressas, que são testes de impressão em papel fornecidos pela gráfica. Contudo, provas impressas custam dinheiro, portanto, o cliente precisa decidir se as deseja.

Minhas primeiras provas são sempre esboços, desenhados a lápis em papel ou esboços digitais. Essas primeiras provas me permitem saber imediatamente se as minhas ideias estão alinhadas às do meu cliente.

Minhas segundas provas são JPEGs simples que mostram o progresso geral, bem como as cores e a composição. Esses arquivos são colocados no meu site apenas para visualização pelo cliente ou enviados por e-mail.

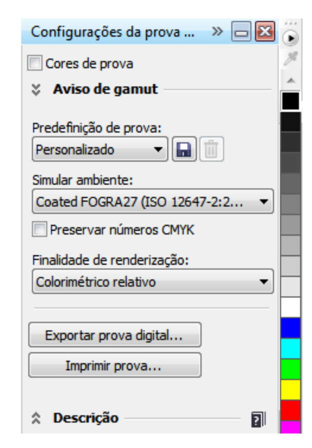


Figura 14: Janela de encaixe ***Configurações da prova de cor****.*

Minha terceira prova é uma prova digital da ilustração finalizada da capa. Sei que uma prova digital, mesmo no formato PDF, sempre é afetada pelas telas do meu computador e do computador do cliente. Não tenho nenhuma garantia de que a tela do meu cliente esteja calibrada para mostrar as cores exatamente como elas são exibidas na minha tela. O objetivo de uma prova digital é a visualização na tela apenas para fins de referência. Ela não é a saída final enviada à gráfica. Mesmo assim, um PDF pode dar ao cliente uma boa ideia de como será o design final.

Para criar uma prova digital, acesso a janela de encaixe **Configurações da prova de cor** (**Janela ▸ Janelas de encaixe ▸ Configurações da prova de cor**) e escolho o perfil de cores CMYK que usarei na saída final (Figura 14). Em seguida, clico no botão **Exportar prova digital** e escolho o formato PDF na caixa de listagem **Salvar como tipo**. Por fim, envio a prova digital em PDF para análise do cliente.

Enviar um PDF à gráfica

Agora envio a capa do livro à gráfica. Sempre pergunto ao cliente ou à gráfica quais são as configurações necessárias para o PDF. Se for solicitado o envio de um PDF imprimível, simplesmente clico em **Arquivo ▸ Exportar** e escolho o formato de arquivo PDF.

Na caixa de diálogo **Configurações PDF**, procuro a guia **Geral** e escolho **PDF/ X-3** na caixa de listagem **Predefinição de PDF** (Figura 15). Como já escolhi as configurações de sangramento e circundamento, não marco a caixa **Limite de sangramento** na guia **Pré-impressão**.

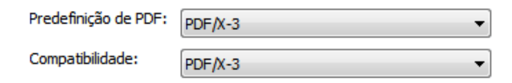


Figura 15: Escolher uma predefinição de PDF.

Agora que conclui, envio o PDF à gráfica e aguardo minhas amostras impressas (Figura 16).

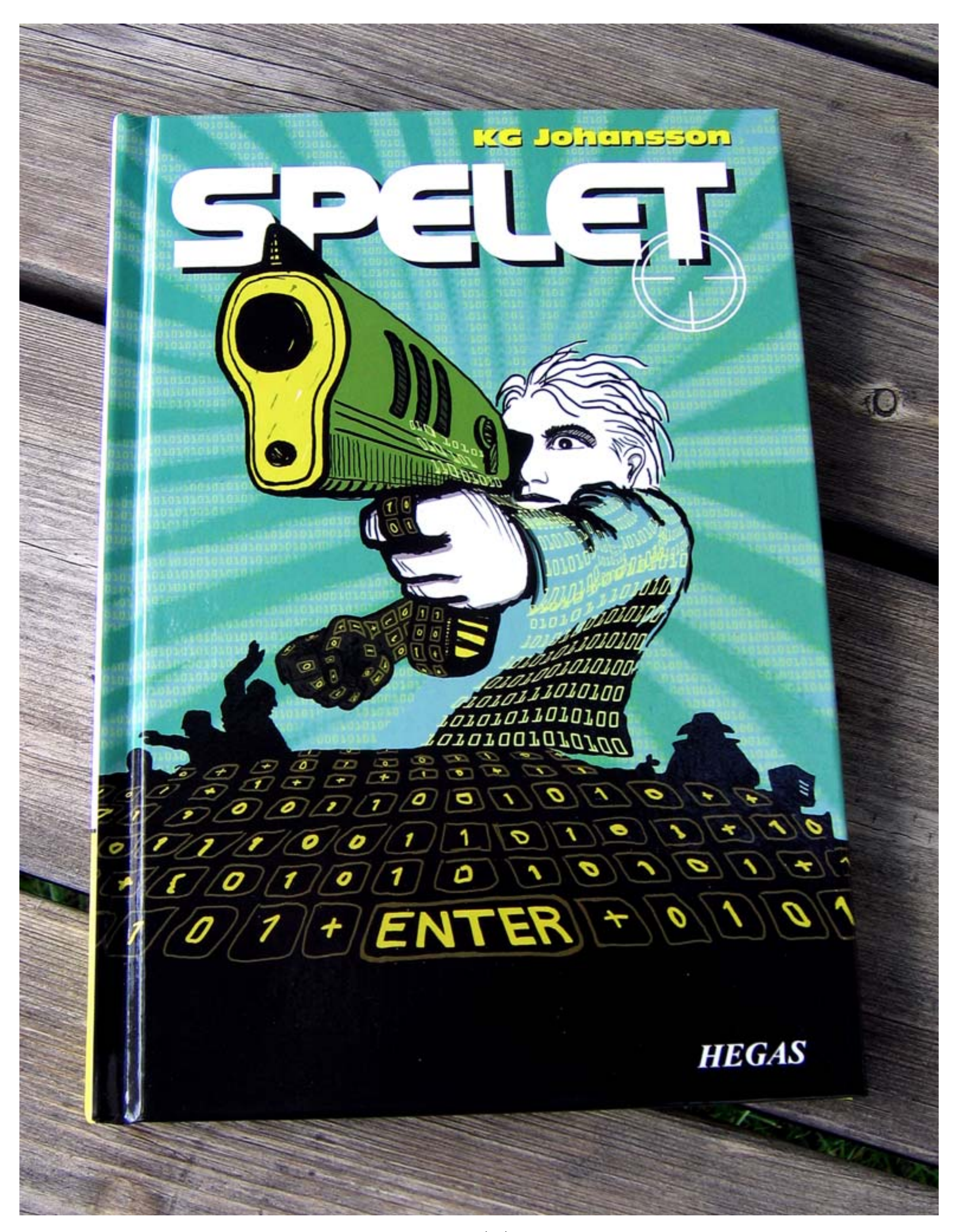


Figura 16: Capa do livro impressa.



Capítulo 13: Arte conceitual

Maurice Beumers (Mo)



Sobre o autor

Nascido e residindo na Alemanha, Maurice Beumers (Mo) aprendeu a desenhar ainda criança. O estudo autodidata de diversos disciplinas científicas, incluindo anatomia e ótica, o ajudou a desenvolver seus conhecimentos de forma, perspectiva e representação figurativa, fatores que contribuem para uma boa ilustração. Após um período de aprendizado na área de publicidade, Mo começou a fazer arte final com aerógrafo sob encomenda. Hoje ele é editor corporativo de uma empresa europeia de suprimentos de TI e artista e ilustrador por paixão. Mo usa o CorelDRAW® desde a versão 6 e agora aproveita todas as vantagens da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW em seu trabalho com materiais de marketing e ilustrações digitais.

Capítulo 13: Arte conceitual



Figura 1: Pintura conceitual.

Silenciosas e desoladas, as casas estão sob a sombra do enorme portão da cidade. Pontos de luz dourada proporcionam um aspecto de brilho fugaz às ruínas das casas de madeira, decoradas por vegetação que no passado já dominou cada parte da pitoresca paisagem. Um viajante solitário envolto em uma capa negra salta de seu cavalo e olha ao redor. Porém, a idílica atmosfera de abandono era só aparente. Há algo opressivo espreitando nas sombras...

Essa cena poderia ser tirada do enredo de um jogo de RPG. Meu trabalho como o ilustrador conceitual é fornecer uma imagem visual que dê vida a essa descrição (Figura 1).

Nas páginas a seguir, abordo o fluxo de trabalho básico de criação de arte conceitual e forneço detalhes sobre as vantagens de usar o Corel® PHOTO-PAINT™. As ferramentas fáceis de entender, a área de trabalho personalizável e as ilimitadas possibilidades criativas tornam esse aplicativo gráfico uma ferramenta poderosa para artistas e ilustradores digitais.

Esboçar as primeiras ideias

Após estabelecer a imagem na minha mente, uso o Corel PHOTO-PAINT para fazer alguns esboços. Esses esboços servirão mais tarde como a base para a elaboração da imagem.

Para produzir cada esboço, clico em **Arquivo ▸ Novo** e escolho minhas configurações na caixa de diálogo **Criar nova imagem**. Especifico a proporção de 1000 a 500 pixels e escolho um fundo cinza claro. Em seguida, adiciono um novo objeto clicando em **Objeto ▸ Criar ▸ Novo objeto**. Posso desenhar meu esboço nesse objeto como faria em uma folha de acetato.

Uso a ferramenta **Pintura** para esboçar, normalmente com um dos tipos de pincel predefinido na categoria **Lápis**.

Faço os esboços muito rapidamente e salvo-os como arquivos CPT. Minha intenção é capturar um ponto de vista interessante e a expressão de toda a cena (Figura 2). Não importa se os esboços ficarem rudimentares e desajeitados.





Figura 2: Esboços.

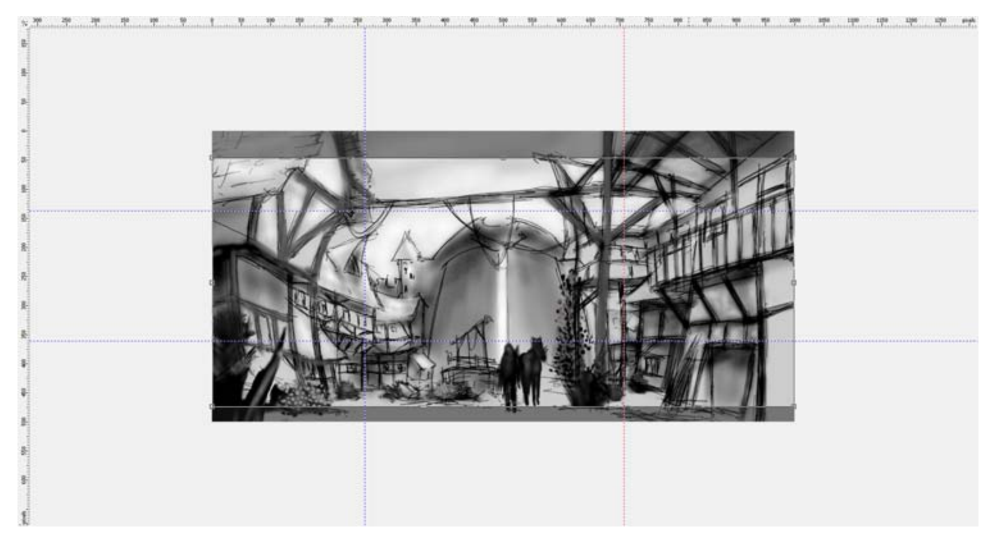


Figura 3: As linhas-guia são arrastadas a partir da régua.

Definir a composição, as dimensões e o ponto de vista

Quando encontro uma ideia satisfatória para representar o assunto, preciso tomar decisões sobre composição, corte e ponto de vista.

Decido usar um efeito chiaroscuro (claro-escuro) com um primeiro plano escuro, centro brilhante e fundo escuro. Um corte no formato panorâmico, por exemplo 21:9, se encaixaria bem em toda a composição.

Para ajustar a imagem às dimensões desejadas, uso a ferramenta **Cortar**. A área de corte aparece como uma sombra cinza escuro, portanto, posso ver a proporção resultante antes de realmente cortar a imagem.

Uso a proporção áurea para organizar as principais áreas de foco na imagem. Além disso, uso linhas-guia para configurar os elementos principais da composição. Para usar as linhas-guia, primeiro preciso ativar as réguas pressionando **Ctrl + Shift + R**. Agora que as réguas envolvem minha área de trabalho ativa, posso puxar as linhas-guia para baixo arrastando-as a partir das réguas (Figura 3).

Configurar os pincéis de textura

Em seguida, preparo pincéis personalizados com pontas texturizadas, o que acrescentará textura à imagem enquanto eu pinto. Chamo esses pincéis personalizados de “pincéis de textura”. Com uma pincelada, um pincel de textura pode gerar objetos complicados (como folhas) ou simular texturas naturais (como uma rochas ou cascas de árvore).

Configuro um pincel na categoria **Pincel artístico** e aplico uma ponta de uma biblioteca de pontas personalizadas. Eu personalizo minhas bibliotecas de pontas e salvo-as separadamente para carregar apenas as pontas que uso (Figura 4). Por exemplo, uma biblioteca contém pontas com texturas de cascas de árvore e outra biblioteca contém pontas com texturas de pedras e rochas. Posso visualizar as pontas da biblioteca de pontas

atual na janela de encaixe **Configurações de pincel** (Figura 5).

Embora seja possível usar a mesma ponta em diferentes pincéis, prefiro configurar o mesmo pincel com pontas diferentes e, em seguida, salvar cada combinação de pincel e ponta como uma predefinição separada. Esse método economiza tempo posteriormente quando elaboro os detalhes da imagem.

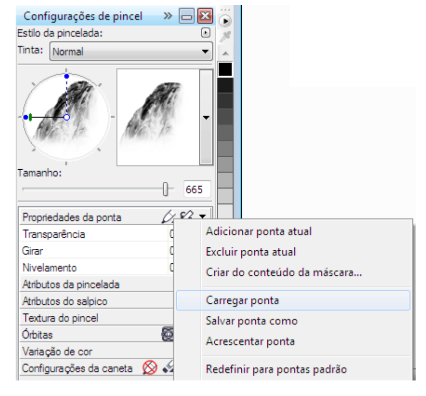


Figura 4: Carregar uma biblioteca de pontas.

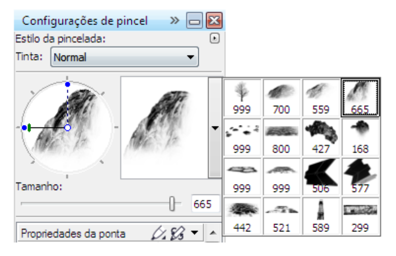


Figura 5: Visualizar pontas na biblioteca de pontas atual.

Criar pontas de pincéis a partir do conteúdo de máscaras

O Corel PHOTO-PAINT oferece uma forma conveniente de criar pontas a partir de qualquer imagem. Você pode simplesmente usar a imagem como uma máscara em um fundo preto e criar uma ponta a partir do conteúdo da máscara. Escolhi a imagem de uma rocha, que usarei para uma ponta com textura de pedra. Primeiro, aplico um fundo preto para exibir a textura necessária para a ponta e, em seguida, adiciono um efeito de vinheta às bordas (Figura 6). A máscara será carregada como uma imagem em tons de cinza com valores entre preto (áreas mascaradas) e branco (áreas editáveis).

Crio um novo documento com um fundo preto e largura e altura definidas como 999 pixels. Essas dimensões são as maiores em que uma ponta de pincel pode ser salva.

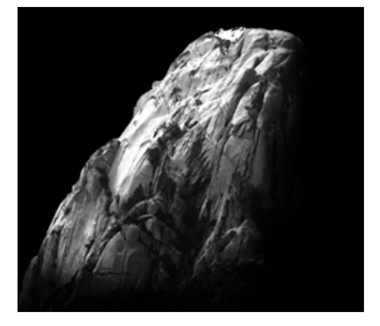


Figura 6: A imagem de uma rocha será usada como máscara. Um fundo preto e um efeito de vinheta são adicionados.

Em seguida, carrego a imagem da rocha como uma máscara (**Máscara ▸ Carregar ▸ Carregar do disco**). A sobreposição da máscara deve ser ativada para torná-la visível e definir o conteúdo da máscara como uma ponta (Figura 7).

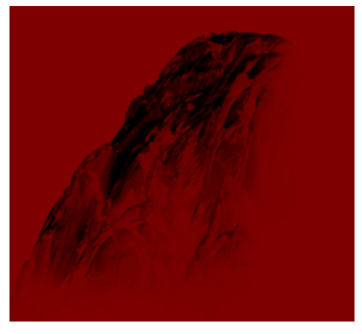


Figura 7: A imagem da rocha é carregada como uma máscara. A sobreposição da máscara cobre as áreas protegidas.

Agora, as áreas escuras estão mascaradas e as áreas claras aparecem escuras. As áreas não mascaradas posteriormente funcionarão como um “carimbo” no pincel de textura, quando a ponta for criada a partir do conteúdo da máscara.

Na janela de encaixe **Configurações de pincel**, clico no ícone **Opções de ponta** e escolho **Criar do conteúdo da máscara** (Figura 8). Por fim, salvo o pincel como uma predefinição (Figura 9).

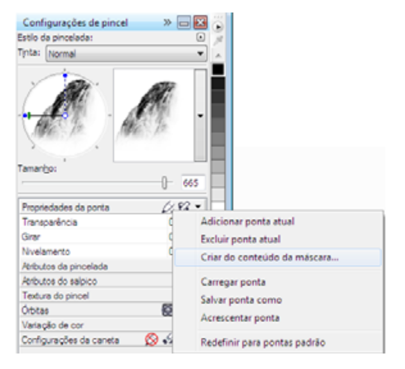


Figura 8: Criar uma ponta de pincel a partir da máscara.

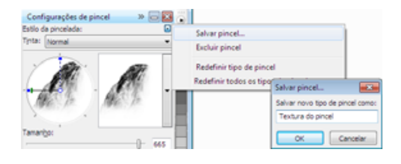


Figura 9: Salvar o pincel como uma nova predefinição.

A ponta está pronta. Para a minha composição, criarei mais pontas para ter opções de textura.

Adicionar cores

Agora é hora de começar a pintar. Crio um novo documento com uma largura de 2100 pixels e altura de 900 pixels. Para o fundo, escolho uma cor terrosa neutra, como ocre.

Um dos meus esboços será usado como uma sobreposição, portanto, importo-o como um novo objeto e redimensiono-o para corresponder ao tamanho do documento. Defino o modo da Tinta na janela de encaixe **Objetos** como **Multiplicar** para poder ver apenas os valores escuros das pinceladas do lápis. No modo **Normal**, o esboço não ficaria transparente.

Antes de começar a pintar, crio uma paleta com amostras de retalhos de cores. Posteriormente, extrairei as cores dessa paleta e as adicionarei à Paleta da imagem, que fornece um único local para armazenar todas as cores personalizadas usadas em uma imagem. A paleta **Imagem** é exibida por padrão, mas, se estiver oculta, ela pode ser acessada clicando em **Janela ▸ Paletas de cores ▸ Paleta da imagem**. Primeiro, clico na seta do menu desdobrável na paleta **Imagem** e desativo a opção **Atualizar automaticamente** para impedir que novas cores na imagem sejam automaticamente adicionadas à Paleta da imagem. Ao desativar essa opção, posso controlar quais cores são adicionadas à paleta.

Em seguida, crio um novo objeto chamado **Paleta**. Com um pincel da categoria **Pincel artístico**, pinto alguns retalhos com diferentes variações de cores em um fundo marrom claro turvo (Figura 10). A paleta consiste em algumas cores frias e quentes com valores diferentes de matiz e saturação. É essencial equilibrar e harmonizar as cores.



Figura 10: As amostras de cores são pintadas em um objeto separado.

Em seguida, oculto todos os outros objetos na janela de encaixe **Gerenciador de objetos** para que meu objeto **Paleta** seja o único objeto visível. Clico na seta do menu desdobrável na Paleta da imagem e escolho **Adicionar cores do elemento visível** para adicionar as cores da minha amostra pintada à paleta **Imagem** (Figura 11). Em seguida, torno os outros objetos visíveis novamente e oculto o objeto **Paleta**. Ao pintar, uso as cores da Paleta da imagem porque ela contém apenas as cores que desejo para esta imagem. Para alterar ligeiramente uma cor durante a pintura, aponto para a cor na Paleta da imagem e mantenho o botão do mouse pressionado até que um seletor de cor pop-up apareça. Em seguida, escolho uma cor ligeiramente diferente.

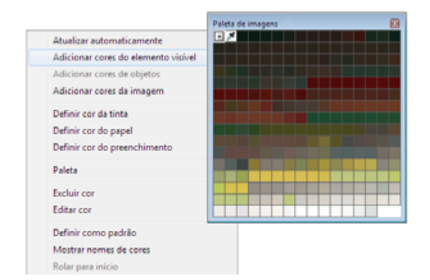


Figura 11: Adicionar cores à paleta ***Imagem****.*

Eu pinto em três níveis separados: primeiro plano, centro e fundo. Cada nível é um objeto separado (Figura 12) e crio formas rudimentares e desajeitadas (Figura 13).

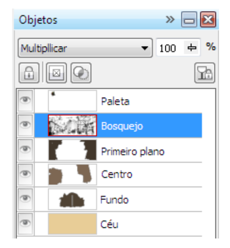


Figura 12: O primeiro plano, o centro e o fundo são objetos separados.

Apago algumas partes do esboço para produzir uma impressão mais limpa das formas. Nesse momento, concentro-me apenas na composição e nas formas relevantes. Quando estou satisfeito com a composição, corrijo o tom e o brilho do primeiro plano, do centro e do fundo separadamente, a fim de ajustar toda a impressão. Usando um pincel da categoria **Aerógrafo**, adiciono diferenças de valores iniciais na iluminação.

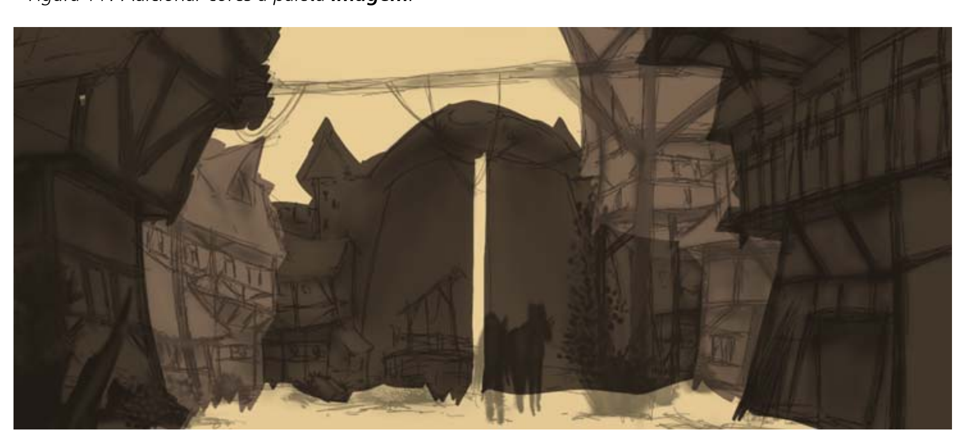


Figura 13: As formas principais estão bloqueadas.

Definir as formas

Algumas formas estão muito rudimentares e exigem mais definição, portanto, preciso subtrair detalhes de algumas áreas. Para essa tarefa, evito usar uma borracha, pois qualquer coisa apagada é perdida permanentemente. Em vez disso, recorro a outro excelente recurso do Corel PHOTO-PAINT, a máscara de aparagem. Em vez de apagar partes de objetos, você pode "pintá-los" para ficarem invisíveis usando máscaras de aparagem.

Para gerar um novo canal no qual eu possa pintar a transparência, seleciono o objeto e clico em **Objeto ▸ Máscara de aparagem ▸ Criar ▸ Da transparência do objeto**. Uso preto para pintar as áreas transparentes e branco para pintar as áreas opacas.

O objeto original é preservado. Posteriormente, posso exibir as partes invisíveis do objeto pintando novamente sobre a máscara de aparagem, sem perder o objeto original. Outra vantagem de usar máscaras de aparagem é que posso criar uma máscara de aparagem separada para cada objeto (Figura 14).

Trabalho nas formas com um pincel plano. Para criar esse pincel, atribuo um valor alto de **Nivelamento** a um pincel personalizado da categoria **Pincel artístico**. Uso esse pincel plano para bloquear as formas principais (Figura 15).

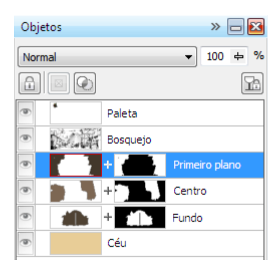


*Figura 14: As máscaras de aparagem são listadas na janela de encaixe **Objetos**. Um contorno vermelho indica a máscara de aparagem ativa.*

Adicionar texturas e detalhes

É hora de adicionar as primeiras texturas. Neste ponto, mesclo todos os objetos com o fundo (**Ctrl** + **Shift** + **Seta para baixo**) para poder misturar as cores. Pincéis de textura diferentes me ajudam a definir ainda mais a estrutura das casas e da vegetação.

Trabalho estritamente do escuro para o claro, pois as áreas nas sombras precisam de menos detalhes do que as áreas mais visíveis e claras. Sempre sigo a regra de pintar apenas o que está visível.



Figura 15: Um pincel plano é usado para definir as formas principais.

Na janela de encaixe **Configurações de pincel**, defini os valores de **Dissolução**, **Borda da textura** e **Sangramento** do meu pincel entre 30 e 40. Uso esse pincel personalizado como um tipo de pincel de tinta a óleo para "moldar" a plasticidade das formas. Com o pincel **Lápis**, defino um pouco mais os destaques e as texturas (Figura 16).

Para definir o efeito de distância, a profundidade e desfocagem de distância, clareio com cuidado as áreas mais distantes com um pincel personalizado da categoria **Aerógrafo**. Esse pincel me ajuda a gerar uma névoa atmosférica. Você pode perceber que as áreas mais distantes têm menos detalhes do que as áreas no primeiro plano. Essa disposição de detalhes me permite puxar o foco visual para o centro. As áreas nas sombras são tratadas de forma semelhante e também têm menos detalhes.

Nesse ponto, adiciono mais detalhes e propriedades ao centro (Figura 17).



Figura 16: Destaques e texturas estão definidos.



Figura 17: Mais detalhes adicionados à imagem.

Fazer correções de cores

Quando são usadas cores não saturadas, as cores dissolvidas sempre mudam na roda de cores. Se você tentar clarear o vermelho adicionando branco ou um cinza claro, a cor se movimenta na roda de cores na direção das cores mais frias. Além disso, o brilho e o contraste mudam quando se aplica cores pálidas a tons subjacentes. Para ter controle sobre essas mudanças de cores, primeiro uso meu pincel personalizado da categoria **Aerógrafo** no modo Tinta **Cor** ou **Sobrepor**. Esses modos de mesclagem me ajudam a ajustar as cores umas às outras equilibrando os valores de cor e brilho.

A última etapa é ajustar a cor global usando a curva de tons (**Ctrl + T**). Enfatizo novamente as cores contrastantes e a necessidade de ajustar as cores harmoniosas umas às outras. Corrijo a cor e o tom ajustando um único canal, chamado de canal composto, no qual todos os canais da imagem são combinados (Figura 18). O gráfico representa o equilíbrio entre as sombras (parte inferior do gráfico), tons médios (meio do gráfico) e destaques (parte superior do gráfico).

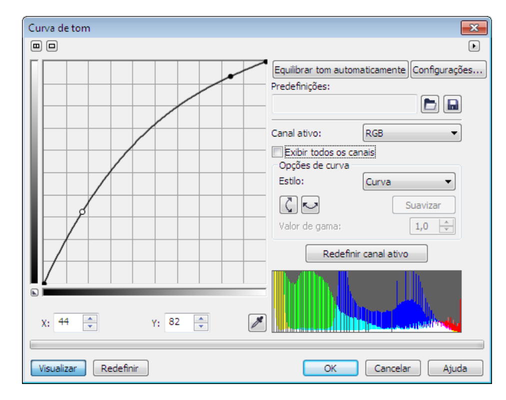


Figura 18: A curva de tons permite o ajuste de cores e tons.

As casas ligeiramente deformadas destacam o estranho charme da cidade, enquanto a pintura descascada das fachadas revelam o envelhecimento e a desolação. Uma paleta de cores terrosas com cores pálidas e propriedades, como a roda perdida e a vegetação esparramada, transmitem a sensação de uma atmosfera abandonada, mas receptiva (Figura 19). Minha intenção era evitar cores frias, o que poderia ter dado um clima hostil à imagem.



Figura 19: A cor e o tom são ajustados para transmitir a atmosfera certa.

Preparar a imagem para a Web

Pretendo enviar a arte final ao cliente por e-mail, portanto, preciso de uma imagem de alta qualidade com um tamanho de arquivo pequeno. Para otimizar a imagem para a Web, clico em **Arquivo ▸ Exportar para a Web** (Figura 20). Escolho **JPEG** na caixa de listagem **Formato** e ajusto as configurações de JPEG. Mantenho o modo de cores como **Cor RGB (24 bits)**, pois a arte final será exibida em telas de computador. Em seguida, defino o controle **Qualidade** como **100** para evitar os artefatos de JPEG que aparecem em altas taxas de compactação. Defino o controle **Subformatar** como **Opcional (4:4:4)**, o que melhora a taxa de amostragem das cores e impede que cores mais saturadas sangrem. Também defino o controle de **Desfocagem** como **0** para que a imagem mantenha sua nitidez original.

Na área **Avançado**, marco a caixa **Com suavização de serrilhado** para obter um visual mais limpo e uso as configurações de cores do documento em vez das configurações de prova de cor. Não incorporo o perfil de cores, mas marco as caixas **Progressivo** e **Otimizar** para obter a melhor compactação. Não presto muito atenção à área **Transformações**, pois desejo manter o tamanho e a resolução da imagem original. Quando estou satisfeito com as configurações, clico em **OK** para salvar a imagem.

Envio a imagem conceitual final ao meu cliente, o diretor de arte. Normalmente, crio três ou quatro imagens conceituais diferentes e, em seguida, aprimoro a escolhida pelo diretor de arte para que ela corresponda ao estilo visual do jogo. Os desenhos detalhados da arquitetura e da disposição das casas são feitos posteriormente. Os conceitos finais serão moderados por artistas 3D em aplicativos 3D para criar um mundo de aventura virtual do jogo. Nele, por trás de uma fachada pitoresca, você descobrirá os perigos que espreitam nas sombras de uma velha cidade abandonada.

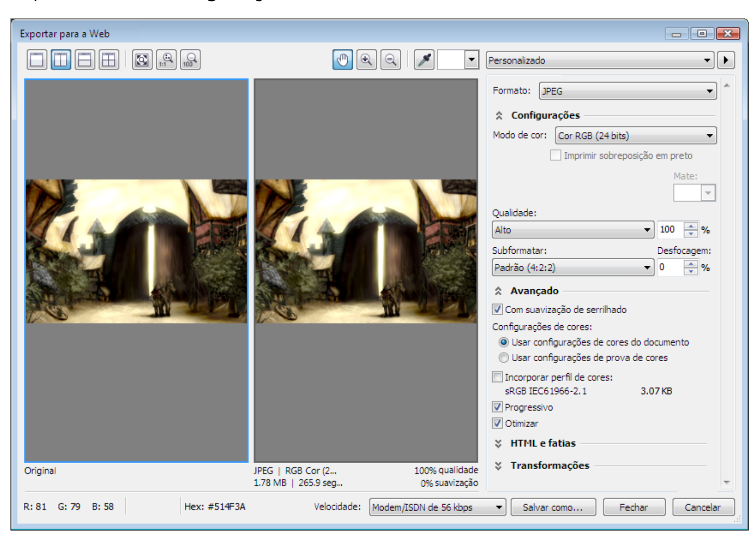


*Figura 20: A caixa de diálogo **Exportar para a Web** permite uma comparação lado a lado do arquivo do Corel PHOTO-PAINT e de uma visualização do resultado.*



Capítulo 14: Design de logotipos

Jacob Mesick



Sobre o autor

Jacob Mesick é usuário do CorelDRAW® há nove anos. Ele é apaixonado por formas de arte tradicionais e digitais e trabalha para descobrir novas maneiras de combinar essas duas áreas criativas. Com bacharelado em Artes em Computador pela Faculdade de Belas-Artes de Memphis, Jacob trabalha atualmente como analista da ARINC e desenvolve projetos como freelancer, que alimentam seu amor pelas artes visuais. Entre seus diversos interesses estão fotografia digital, computação gráfica, ilustração, design de sinalização, desenho e pintura.

Capítulo 14: Design de logotipos

Sempre gostei do mundo simples, porém sofisticado, de design de logotipos. O logotipo é uma ideia criativa executada de uma forma racional. Algumas ideias surgem rapidamente, sem nenhum esforço, como se não houvesse outra opção, no entanto, outras nos escapam. O logotipo fornece informações sobre uma empresa e captura o que as pessoas devem saber a respeito da marca.

Desenvolvi originalmente o logotipo da Crack Monkey para uma aula. Desejava usar partes da mesma ideia em outra aula, portanto, utilizei o logotipo para representar uma empresa fictícia de camisetas. Alguns anos depois, realmente abri minha própria empresa de camisetas com esse nome (Figura 1).

Neste tutorial, demonstro as etapas envolvidas na criação do logotipo da Crack Monkey e dou algumas dicas para criar bons logotipos.



Figura 1: Logotipo para empresa de design de camisetas.

Buscar ideias

Como conseguir ter boas ideias para um logotipo? Há diversas maneiras de ter boas ideias. Você pode ver logotipos criados por outros artistas, folhear livros de logotipos ou pesquisar on-line. Um dos meus livros favoritos para obter ideias de logotipo é *Idea Index: Graphic Effects and Typographic Treatments* de Jim Krause (Cincinnati: F+W Publications, 2000). Uma boa fonte on-line é o Logo Lounge (www.logolounge.com). Essas e outras fontes podem fornecer diversas ideias maravilhosas para inspirá-lo.

Você também pode procurar em seus esboços antigos (Figura 2). Sugiro ter sempre com você um caderno de esboços. Desenhe o máximo possível, mesmo que os seus desenhos não façam sentido. Desenhe tudo e guarde os seus cadernos de esboços. Folheá-los mais tarde pode ajudá-lo a atiçar sua criatividade.



Figura 2: Esboços.

Outra estratégia para desenvolver ideias é fazer um mapa mental na forma de um gráfico de bolhas. Usar gráficos de bolha é uma ótima maneira de começar a pensar no que você deseja dizer sobre sua empresa. A maioria das pessoas que ri do logotipo da Crack Monkey pergunta: "O que macacos têm a ver com comprar camisetas?" Minha resposta é: "Tudo". Eu achava que uma empresa de camisetas devia ser ousada, mas excêntrica, com um pouco de loucura. Como cheguei até um macaco? Comecei com um gráfico de bolhas.

Um gráfico de bolhas começa com uma ideia central colocada dentro de uma bolha. Dessa bolha saem bolhas menores, que contêm ideias relacionadas (Figura 3). Após criar um gráfico de bolhas, tente combinar algumas ideias das bolhas mais externas. Escolha duas ideias não relacionadas e coloque-as lado a lado. Como essas duas ideias juntas soam para você? O que elas trazem à mente? É possível até usar essas ideias para começar novos gráficos de bolhas sem nenhuma relação com o primeiro. Se ainda estiver com problemas para ter ideias, tente aprender tudo o que puder sobre as palavras usadas fora do gráfico de bolhas e comece a desenhar as formas que vêm à mente. Talvez esse processo não gere nenhuma ideia no início, mas tenha paciência.



Figura 3: Gráfico de bolhas.

Ao usar esse método para ter ideias, sua mente continua a trabalhar com as várias ideias durante todo o dia, por exemplo, logo antes de dormir ou quando você estiver sonhando acordado no caminho para o trabalho. Normalmente, a ideia que você está procurando surge em sua mente quando menos se espera.

Um instrutor brilhante que tive em uma aula de ilustração costumava dizer: "Desenhe no mínimo 50 a 100 miniaturas antes de começar". Embora eu acredite que 100 miniaturas seja demais, entendo a importância da maturação de ideias. Não aceite simplesmente seu primeiro design. Experimente, como fiz com o design da Crack Monkey (Figura 4). Caso goste muito de uma ideia específica, siga seus instintos e não tenha medo de arriscar em sua arte.



Figura 4: Experimentar com ideias do gráfico de bolhas.

Digitalizar o esboço

Quando gostar de alguns esboços, escolha aquele que deseja usar como referência. Neste caso, usarei um dos meus esboços do logotipo da Crack Monkey (Figura 5). Você pode criar um esboço semelhante e me acompanhar.

Defina a resolução de seu scanner como 200–300 dpi (pontos por polegada) e digitalize o esboço em preto e branco para facilitar o rastreio.



Figura 5: Esboço de referência.

Trabalhar com nós

Ao iniciar a criação do logotipo, você desenhará curvas e remodelará suas formas usando nós. Portanto, vamos começar aprendendo um pouco sobre os nós.

Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Bézier** e, em seguida, na página duas vezes, da esquerda para a direita, para criar uma linha. A linha tem dois nós, uma em cada extremidade (Figura 6).



*Figura 6: Linha criada com a ferramenta **Bézier**.*

Em seguida, clique na ferramenta **Forma** na caixa de ferramentas e clique duas vezes no meio da linha. Clicar duas vezes adiciona um nó. (Clicar duas vezes em um nó existente exclui o nó). Clique com o botão direito do mouse no nó e escolha **Em curva**. Essa opção cria duas alças que podem ser arrastadas para modelar a curva entre o nó central e um dos nós finais. Experimente com essa opção. Se você converter o outro nó final da mesma forma, terá mais duas alças para modelar a curva (Figura 7).



Figura 7: Usar alças de controle para criar uma curva.

Ao clicar com o botão direito do mouse em um nó, você pode escolher um tipo de nó: **Cúspide**, **Suavizar** ou **Simétrico** (Figura 8). Cada tipo de nó tem suas vantagens, portanto, experimente com cada um.

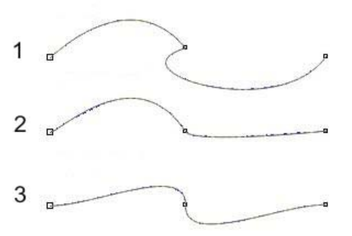


Figura 8: Três tipos de nós: cúspide (1), suave (2) e simétrico (3).

Configurar o documento

Inicie um novo documento do CorelDRAW clicando em **Arquivo** ▸ **Novo**. Na caixa de diálogo **Criar um novo documento**, defina a caixa de listagem **Tamanho** como **Carta**.

Se a janela de encaixe **Gerenciador de objetos** não estiver sendo exibida, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Gerenciador de objetos**. Na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, clique no botão **Nova camada** para criar uma nova camada.

Dê o nome **Imagem digitalizada** à nova camada e arraste-a para baixo da **Camada 1**. Em seguida, renomeie **Camada 1** como **Logotipo**. Com a camada **Imagem digitalizada** selecionada, importe seu esboço.

Convém alterar a cor do esboço preto e branco, um truque que pode ajudá-lo mais tarde ao rastrear o esboço. Na época anterior aos computadores, os artistas usavam ciano para criar o esboço, pois essa cor não é reproduzida quando o desenho é copiado ou digitalizado. Os desenhistas desenhariam a imagem em azul e pintariam sobre o azul com canetas de tinta preta com espessuras de linha variadas. Em um processo semelhante, altero a cor do meu esboço para azul. Quando rastreio com preto em cima do azul, posso facilmente ver quais partes da imagem foram rastreadas. Se você importar um bitmap preto e branco no CorelDRAW, é possível alterar as partes brancas alterando a cor de preenchimento e as partes pretas alterando a cor do contorno.

Por fim, na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, clique nos ícones de impressora e lápis ao lado da camada **Imagem digitalizada**. Clicar no ícone de impressora desativa a impressão dessa camada e clicar no ícone de lápis bloqueia a camada, tornando-a não editável (Figura 9). Selecione a camada **Logotipo**. Agora você pode começar!

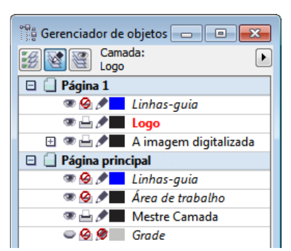


*Figura 9: A janela de encaixe **Gerenciador de objetos** identifica a camada **Logotipo** como a camada selecionada e a camada **Imagem digitalizada** como bloqueada para edição e impressão.*

Criar os olhos

Comece desenhando os olhos do Crack Monkey fazendo uma elipse com a ferramenta **Elipse**. Use o esboço subjacente como referência e desenhe a elipse ao redor do olho. Não se preocupe em desenhar perfeitamente, pois você pode editar a elipse posteriormente. Use a ferramenta **Seleção** para posicionar a elipse (Figura 10).



Figura 10: Criar uma elipse sobre o esboço azul.

Para modificar a elipse com mais precisão, é necessário convertê-la em curvas. Clique com o botão direito do mouse na elipse e escolha **Converter em curvas**. Agora a elipse tem quatro nós: uma na parte superior, uma na parte inferior e uma em cada lado. Clique duas vezes na elipse para ativar a ferramenta **Forma**. Arraste para criar uma caixa de seleção ao redor dos dois nós laterais (Figura 11).

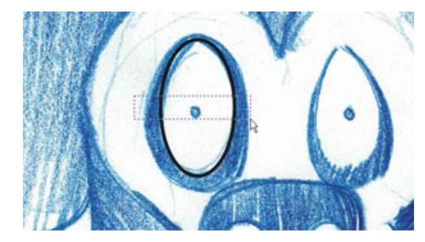


*Figura 11: Selecionar os dois nós laterais usando a ferramenta **Forma**.*

Arraste os nós para baixo para remodelar o olho. Quando estiver satisfeito com a forma, clique fora dos nós para cancelar a seleção. Em seguida, selecione o nó superior da elipse, clique com o botão direito do mouse no nó e verifique se o nó está definido como

Simétrico. Com o nó superior selecionado, arraste as alças de controle uma na direção da outra para estreitar a parte superior do olho.

Em seguida, você criará uma duplicata do olho. Com a ferramenta **Seleção**, arraste o olho para a esquerda. Antes de soltar o botão do mouse, clique com o botão direito do mouse uma vez para fazer uma cópia do olho (Figura 12).

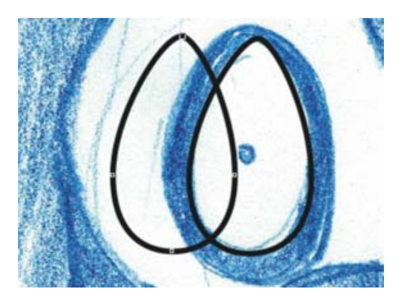


Figura 12: Duplicar o olho.

A duplicata do olho está na camada superior, mas ela deve ser movida para a camada abaixo. É possível ver com facilidade qual objeto está na parte superior aplicando temporariamente uma cor diferente a cada objeto (Figura 13).

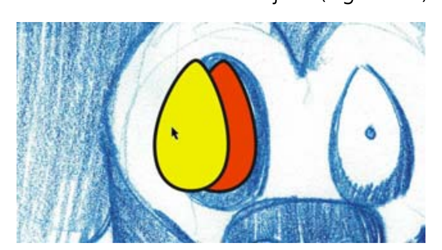


Figura 13: Usar uma cor diferente para identificar a camada superior.

Na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, arraste o objeto duplicado abaixo do original na ordem de empilhamento. Em seguida, redimensione a duplicata e remodele-a para criar o anel preto externo ao redor do olho. Depois, crie a pequena íris do olho fazendo um círculo perfeito com a ferramenta **Elipse** enquanto mantém pressionada a tecla **Ctrl**.

Para criar o segundo olho, arraste e duplique o olho direito concluído (à nossa esquerda) e espelhe o olho duplicado clicando no botão **Espelhar horizontalmente** na barra de propriedades. Remodele o olho duplicado conforme o necessário (Figura 14).



Figura 14: Criar o olho esquerdo do macaco (exibido à nossa direita) copiando, espelhando e remodelando o olho direito concluído (à nossa esquerda).

Criar o nariz e a boca

Agora que você está mais à vontade com a edição dos nós, é possível criar o nariz do Crack Monkey usando a ferramenta **Bézier**. Embora a ferramenta **Mão livre** possa ser usada para desenhar as curvas, a ferramenta **Bézier** cria menos nós, o que é melhor para criar formas simples.

Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Bézier**. Usando o esboço como referência, clique para posicionar os nós ao longo da forma das narinas. Não se preocupe se a curva que você criar não seguir exatamente a curva no esboço (Figura 15).



Figura 15: O posicionamento dos nós segue aproximadamente a forma do esboço.

Com os nós no lugar, é possível remodelar as curvas. Verifique se o nariz está selecionado. Usando a ferramenta **Forma**, arraste uma caixa de seleção ao redor de todos os nós. Clique com o botão direito do mouse em um dos nós e escolha **Em curva**. Essa opção altera todos os nós selecionados para nós cúspides. Use os nós cúspides para criar os três cantos agudos na parte inferior do nariz e os nós suaves para criar o restante das curvas (Figura 16).



Figura 16: Usar nós cúspides e suaves para modelar as curvas das narinas

Agora que o nariz está concluído, tente criar a boca e o arco acima dos lábios por conta própria. Ao terminar, clique no ícone de olho ao lado da camada **Imagem digitalizada** na janela de encaixe **Gerenciador de objetos** para ocultar o esboço azul (Figura 17).



Figura 17: Visualização do desenho com o esboço oculto.

Criar a cabeça e as orelhas

Você criará a cabeça e as orelhas sem usar o esboço como referência. Primeiro, crie uma nova camada e dê a ela o nome de **Cabeça**. Na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, clique no ícone de olho ao lado da camada **Logotipo** para ocultá-la e selecione a camada **Cabeça**.

Usando a ferramenta **Elipse**, desenhe uma elipse e remodele-a como uma oval a fim de criar a cabeça (Figura 18). Duplique a oval, dimensione a oval duplicada para reduzi-la e desloque-a para o lado da oval original a fim de criar a orelha direita do macaco (à nossa esquerda). Em seguida, arraste o nó direito para remodelar a curva da orelha (Figura 19).

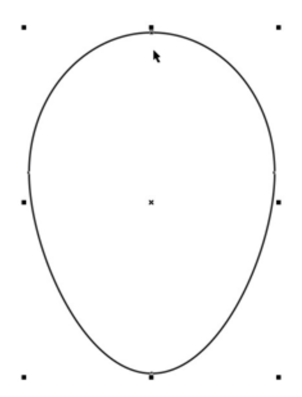


Figura 18: Elipse para a cabeça.

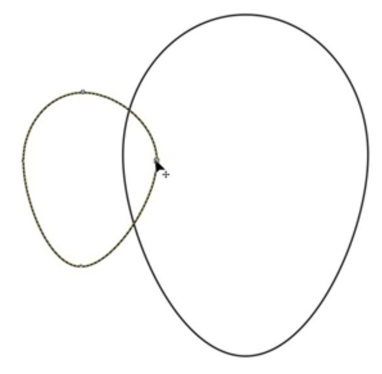


Figura 19: Redimensionar e remodelar a oval duplicada arrastando um nó.

Em seguida, duplique a orelha arrastando-a com a ferramenta **Seleção** e clicando com o botão direito do mouse. Desta vez , mantenha pressionada a tecla **Shift** enquanto arrasta para restringir o movimento ao eixo horizontal. Depois, espelhe a duplicata, como feito anteriormente com os olhos, para criar a segunda orelha.

É possível usar as linhas-guia para verificar se a segunda orelha está na mesma distância do centro da cabeça que a primeira orelha. Primeiro, exiba as réguas ou clique em **Exibir ▸ Réguas** para exibi-las Arraste duas linhas-guia a partir da régua vertical: um ao longo da borda interna da orelha direita do macaco (à nossa esquerda) e a outra ao longo da borda direita da cabeça (à nossa esquerda). Com uma linha-guia selecionada, clique na outra linha-guia enquanto mantém pressionada a tecla **Shift** a fim de selecionar ambas as linhas-guias (Figura 20). Se você preservar a distância entre as duas linhas-guia, é possível usá-las para alinhar as orelhas direita e esquerda simetricamente e, nesse caso, nenhuma medição é necessária! Arraste as duas linhas-guia para a direita e posicione-as de modo que a linha-guia direita fique alinhada à borda da cabeça. Clique em **Exibir ▸ Alinhar às linhas-guia** e arraste a orelha esquerda do macaco para alinhar sua borda interna à linha-guia esquerda. Ao arrastar a orelha, mantenha pressionada a tecla **Ctrl** para restringir a movimentação ao eixo horizontal (Figura 21).

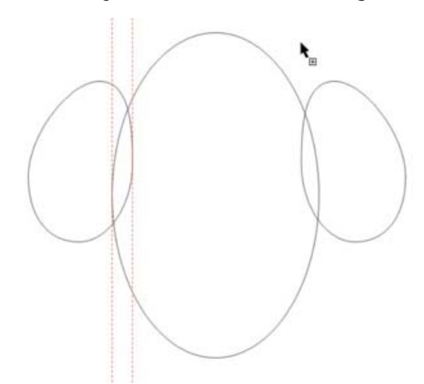


Figura 20: Selecionar as duas linhas-guia.

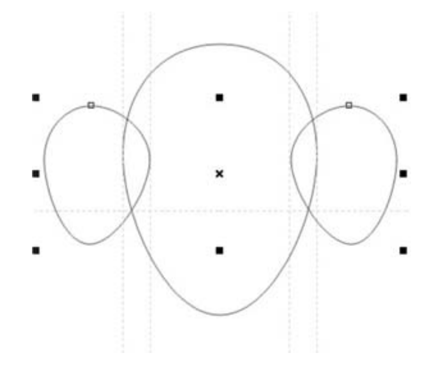


Figura 21: Duplicar as linhas-guia e alinhar as orelhas.

Concluir o logotipo

Você está quase terminando. Antes de criar a última parte, clique no ícone de olho ao lado da camada **Imagem digitalizada** na janela de encaixe **Gerenciador de objetos** para exibir o esboço azul. Selecione a camada **Cabeça** e use a ferramenta **Bézier** para rastrear a forma do rosto (Figura 22). Quando tiver um contorno aproximado, oculte o esboço azul para ter uma visualização melhor do desenho (Figura 23). Por fim, remodele a curva do rosto (Figura 24).

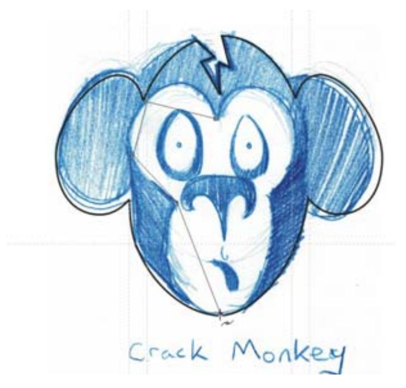


*Figura 22: Rastrear o rosto usando a ferramenta **Bézier**.*

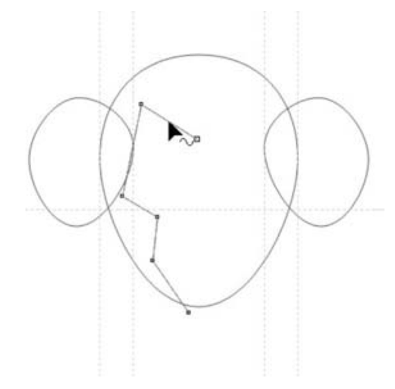


Figura 23: Contorno aproximado do rosto, com o esboço oculto.

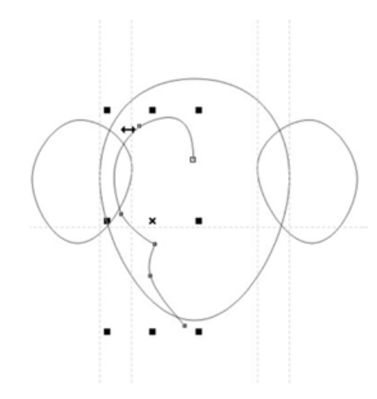


Figura 24: Remodelar a curva do rosto.

Em seguida, duplique e espelhe a curva para o outro lado do rosto. Para garantir que as duas partes do rosto fiquem simétricas, é possível inserir uma linha-guia no meio do rosto. Primeiro, clique em **Exibir ▸ Guias dinâmicas**. As guias dinâmicas são linhas-guia temporárias que permitem posicionar e alinhar objetos com precisão. Neste caso, você usará guias dinâmicas para inserir uma linha-guia que passa pelo centro da elipse principal. Com as guias dinâmicas ativadas, selecione a elipse e arraste uma linha-guia vertical a partir da régua até o centro do rosto. Enquanto arrasta a linha-guia, passe o cursor sobre o centro da elipse até que a palavra "Centro" apareça e, em seguida, solte o botão do mouse. A linha-guia se alinha ao centro do rosto. Alinhe as curvas esquerda e direita do rosto à linha-guia.

Agora, você combinará os dois lados do rosto. Com a ferramenta **Seleção**, clique no lado direito do rosto. Mantendo pressionada a tecla **Shift**, clique no lado esquerdo de modo que os dois lados do rosto sejam selecionados. Clique em **Organizar ▸ Combinar** para combinar as duas curvas. Em seguida, conecte os nós finais para criar uma forma fechada. Clique duas vezes na curva com a ferramenta **Seleção** para ativar a ferramenta **Forma**. Arraste o nó final

superior esquerdo até o nó final superior direito até que uma seta seja exibida ao lado do ponteiro. Essa seta indica que os dois nós serão unidos quando você soltar o botão do mouse. Para conectar os nós inferiores, use a ferramenta **Bézier**. Mantenha o ponteiro sobre um dos nós finais e clique quando uma seta aparecer ao lado do ponteiro. Em seguida, mantenha o ponteiro sobre o outro nó até que a seta apareça ao lado do ponteiro e clique para conectar os dois nós (Figura 25).

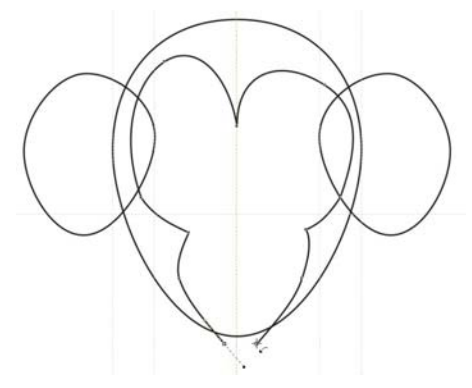


*Figura 25: Conectar os nós finais usando a ferramenta **Bézier**.*

Agora há quatro objetos: cabeça, orelha esquerda, orelha direita e rosto. Em seguida você combinará a cabeça e as orelhas em um único objeto. Mantendo pressionada a tecla **Shift**, clique nas orelhas e na cabeça para selecioná-las. Clique em **Organizar ▸ Formato ▸ Soldar** para combinar as três partes em uma e remover as linhas de intersecção.

Nesse ponto, é possível usar a ferramenta **Forma** para ajustar a forma da cabeça e das orelhas. Talvez você não goste da forma das orelhas ou o rosto pode não estar suficientemente longo. Faça os ajustes que desejar e não tenha medo de experimentar.

Clique em um espaço em branco na janela para desmarcar todos os objetos. Usando a ferramenta **Seleção**, selecione o rosto, mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique na cabeça. Em seguida, clique em **Organizar ▸ Formato ▸ Aparar** para recortar a forma do rosto da forma da cabeça.

O último elemento é a "rachadura" na parte superior da cabeça do macaco (Figura 26). É possível criar esse elemento usando a ferramenta **Bézier**. Todos os componentes do rosto já foram criados. Ative a camada **Logotipo** na janela de encaixe **Gerenciador de objetos** e você terá o logotipo da Crack Monkey!



Figura 26: Adicionar o elemento "rachadura".

Criar uma caixa

Logotipos têm muitas aplicações. Por exemplo, é possível usar o logotipo para criar uma caixa. Ao seguir as etapas nesta seção, você verá que o design de produtos não é tão difícil quanto se possa pensar.

Pegue uma caixa de papelão qualquer. Desmonte a caixa com cuidado, tentando não rasgar nenhuma das abas. Tenha em mãos uma fita métrica e anote como o produto foi montado. Em seguida, digitalize o interior da caixa como uma imagem em preto e branco. Importe a imagem em uma camada separada e altere a cor da caixa digitalizada para facilitar a referência.

Em seguida, inicie o rastreamento da caixa, desta vez usando a ferramenta **Retângulo**,

para criar retângulos para as partes frontal, traseira e laterais da caixa. Use os controles na barra de propriedades para assegurar que os retângulos correspondentes tenham o mesmo tamanho. Posicione os retângulos de modo que não haja espaço entre eles (Figura 27). Ative a opção **Alinhar às linhas-guia** e configure as linhas-guia para marcar os cantos das abas superiores da caixa digitalizada.

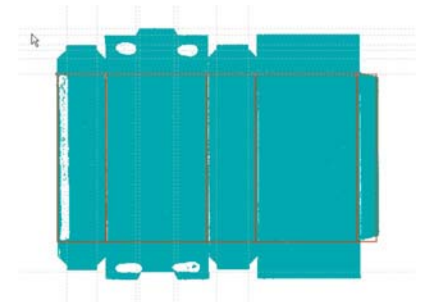


Figura 27: Caixa digitalizada, com retângulos desenhados e linhas-guia adicionadas.

Quando as formas das partes frontal, traseira e laterais estiverem prontas, selecione todas, duplique-as e posicione as duplicatas acima dos retângulos originais, verificando se não há espaço entre as formas. Redimensione os retângulos superiores de modo que eles correspondam às abas da caixa digitalizada.

Para remodelar os retângulos superiores, primeiro é necessário convertê-los em curvas. Selecione todos os retângulos superiores, clique com botão direito do mouse em um deles e escolha **Converter em curvas**. Cada retângulo agora tem quatro nós, um em cada canto. Adicione nós onde quiser para remodelar as curvas. Arraste os nós até as linhas-guia de modo que eles fiquem alinhados (Figura 28).

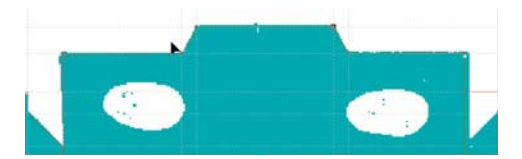


Figura 28: Arrastar os nós para que a curva siga o contorno da caixa digitalizada.

Após fazer os ajustes necessários, duplique as formas superiores para criar as inferiores (Figura 29). Em seguida, espelhe as formas inferiores e oculte a imagem digitalizada para ver o resultado final (Figura 30).

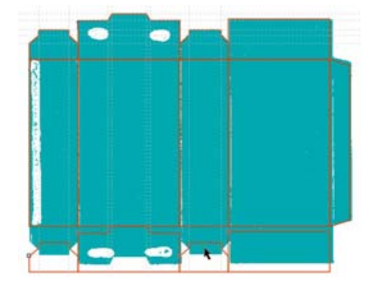


Figura 29: Duplicar as formas superiores na parte inferior.

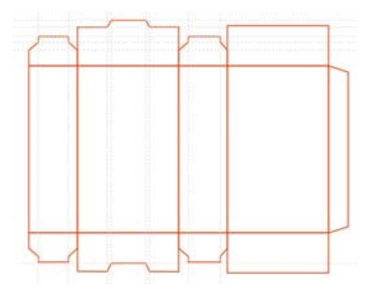


Figura 30: Contorno final da caixa.

Para salvar a caixa como um modelo, remova a imagem digitalizada e as linhas-guia e salve a caixa como um arquivo CDT.

Por fim, aplique as cores e o texto à caixa e adicione o logotipo (Figura 31).

Criar um nome de marca

Onde você deve usar seu logotipo? Isso depende do grau de sofisticação de sua empresa. Expor demasiadamente o produto pode passar a ideia errada. Usar um logotipo de forma inteligente requer estratégia e criatividade.

Por exemplo, para minha empresa Crack Monkey, criei cartões de visita maiores para que meus clientes não misturassem meu cartão com os cartões de visita de outras empresas. O tamanho maior os forçou a ver o cartão com mais atenção do que normalmente fariam, simplesmente porque ele não era do tamanho que eles estavam acostumados a manusear.

Também coloquei o logotipo em uma sacola, pois isso é publicidade móvel gratuita onde quer que a sacola vá. Pensei no que influenciaria mais minha clientela e descobri outras maneiras de usar meu logotipo (Figuras 32 a 36).

A criação de uma marca é importante, pois se o seu produto for bom, as pessoas comprarão outros produtos de você devido à sua reputação. Portanto, pense estrategicamente ao decidir como usar seu logotipo. Certamente valerá a pena!



Figura 31: Caixa final com o logotipo.



Figura 32: Placa, caixas e sacolas.



Figura 33: Papel timbrado.



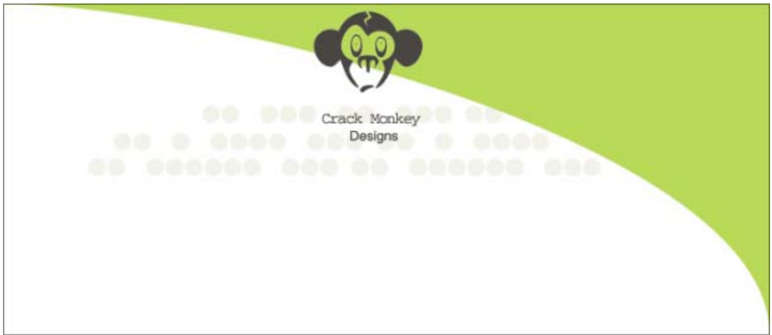


Figura 34: Envelope.

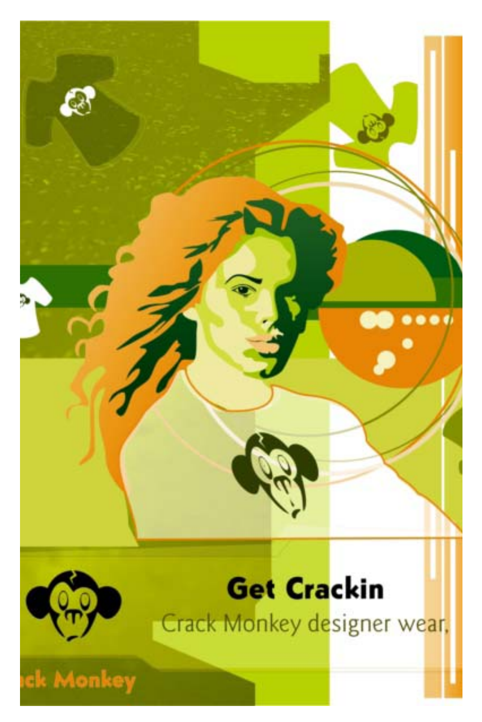


Figura 35: Anúncio em revista.

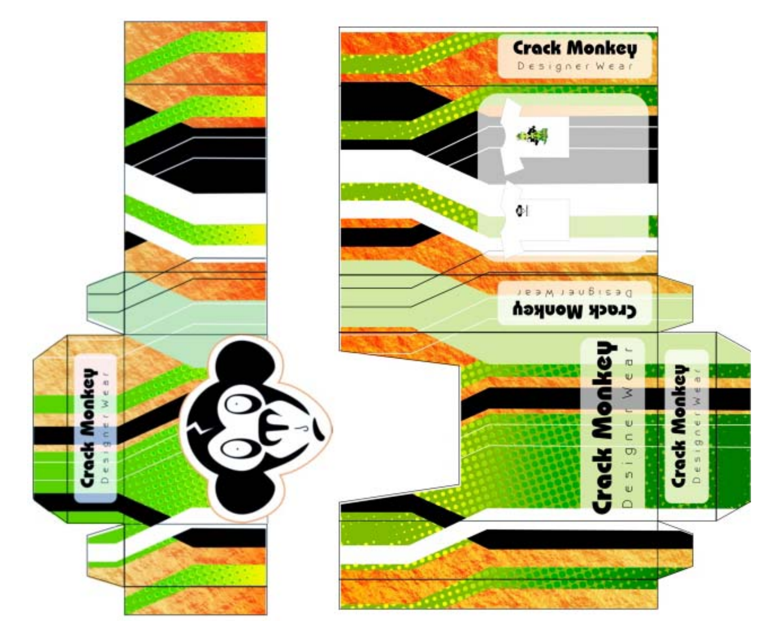


Figura 36: Caixa.

Capítulo 15: Envelopamento de veículos

Jim Conquest



Sobre o autor

Jim Conquest é artista gráfico e designer do setor de automobilismo de Menifee, Califórnia. Ele é proprietário da Imagine It Graphics, empresa de comunicação visual especializada em impressão em grandes formatos e envelopamento de veículos, desde 1988. A Imagine It Graphics também produz adesivos, banners, vestuário e placas para os setores de automobilismo e esportes de ação. Além disso, Jim é testador e instrutor convidado da Roland® DGA, uma das principais fabricantes de impressoras de grandes formatos. Ele é usuário fiel do CorelDRAW® desde sua primeira versão.

Capítulo 15: Envelopamento de veículos

Crescer cercado de carros e de corridas, e posteriormente tornar-me um piloto, fez com que eu me apaixonasse pelo setor de automobilismo. Ser capaz de combinar essa paixão com design gráfico é um sonho realizado. No final da década de 1980 e no início dos anos 1990, o advento de softwares de criação de sinalização foi um avanço em relação ao corte manual, mas seu recursos de design eram no máximo primitivos. Quando meu sogro trouxe uma demonstração em VHS da primeira versão do CorelDRAW, fiquei maluco ao imaginar as possibilidades de design na ponta dos meus dedos. Agora poderia me expressar em uma tela em movimento!

Com as atuais impressoras digitais, especialmente as impressoras duráveis de grandes formatos que usam solventes e solventes ecológicos, a opção de telas é limitada apenas pela imaginação. Qualquer coisa pode ser uma tela: edifícios, paredes, mesas, cortinas, brinquedos, celulares, helicópteros, ônibus, carros de corrida e até pessoas. Minhas telas favoritas são veículos, independentemente do tamanho, miniaturas Hot Wheels™, carros de controle remoto, reboques de 16 metros para caminhões e qualquer veículo entre esses tamanhos. Cada veículo apresenta seus próprios desafios e o CorelDRAW me dá a confiança para criar designs sem limites (Figura 1).

O maior desafio de design no caso de um veículo é que ele se movimenta. Já vi algumas envelopamentos de veículos sofisticados em rodovias, mas o que eles estão tentando me dizer? Em um veículo, você tem de 3 a 5 segundos para dizer ao mundo quem você é, o que faz e como as pessoas podem contatá-lo. Depois, adeus! Essa regra de “3 a 5 segundos” requer que se faça uma declaração ousada rapidamente. Outro desafio é que o veículo tem superfícies curvas e quatro lados, sem mencionar um teto.



Figura 1: Design de envelopamento de veículo

Noções básicas

Vamos começar com nossos clientes:

- Qual é o negócio deles?
- Quais são suas expectativas?
- Qual é o orçamento? Às vezes o orçamento dita se será um envelopamento total ou parcial.
- Qual veículo (tela) iremos usar?
- Usaremos um design existente ou criaremos um novo?

Para este projeto, o cliente me deu seu cartão de visitas e disse: “Faça sua mágica!” Ele é proprietário da empresa de controle de pragas e construção Ranch & Coast Termite e a caminhonete seria usada como seu veículo de trabalho diário. Tirei algumas fotos de sua caminhonete e comecei a trabalhar (Figuras 2 e 3). Embora eu tivesse um modelo de veículo com o qual trabalhar, as fotos me proporcionariam uma referência do mundo real para o posicionamento dos emblemas no modelo do veículo, moldes de portas e reentrâncias da carroceria, que podem facilitar ou dificultar meu trabalho de instalação, dependendo de como eu crio o design gráfico. Planejei desenvolver este projeto com uma declaração “simples, mas ousada”.

Envelopar uma caminhonete de grande porte exige impressão de grande formato. Provavelmente você está familiarizado com os diversos exemplos de impressão de formato grande ou amplo, que é usada na maioria dos outdoors que se vê nas ruas. Esse tipo de impressão também é usado nos enormes banners pendurados em edifícios comerciais e no envelopamento da van do encanador parada ao seu lado no semáforo. O que talvez você não saiba é que no CorelDRAW é possível fazer o design e a produção desse tipo de mídia. Portanto, não importa se você está criando o design de um decalque para uma miniatura de carro na escala 1/64, um envelopamento para um reboque de 16 metros ou um banner de 9 por 30 metros, agora é possível usar uma das ferramentas de design mais poderosas do mundo!

Figura 2: Vista traseira da caminhonete.



Figura 3: Vista lateral da caminhonete.

Configurar a área de trabalho

Vamos começar este projeto com um novo documento. Quando inicio o CorelDRAW, a **Tela de boas-vindas** é exibida por padrão. Na página **Início rápido**, clico em **Novo documento em branco** e escolho as configurações que desejo. Em seguida, configuro minha área de trabalho. Considero as configurações da área de trabalho absolutamente indispensáveis.

Como usarei uma impressora Roland 540 XC Pro III Eco-Sol para imprimir o o resultado, preciso prestar atenção nas cores de saída finais. Para impressoras de grandes formatos que usam tintas com solventes ecológicos, a Roland fornece a paleta VersaWorks™ no formato de arquivo de paleta de cores CPL, que posso colocar em minha pasta **Paletas** e abrir no CorelDRAW. Quando imprimo as cores de amostra a partir da paleta VersaWorks (que é muito parecida com um gráfico PANTONE®), tenho uma referência de saída de cores para usar ao criar o design. Que ferramenta útil!

Clico em **Janela ▸ Paletas de cores ▸ Abrir paleta** e escolho minha paleta personalizada Roland VersaWorks na lista. Minhas opções de cores agora estão definidas. É muito útil poder abrir paletas personalizadas ao trabalhar em um ambiente de cores PANTONE ou se seus clientes usam determinadas cores regularmente. Não será necessário procurar uma cor na paleta padrão ou lembrar quais cores você usou anteriormente para um cliente específico. Em vez disso, é possível criar paletas individuais para cada cliente e reutilizar as paletas em projetos subsequentes.

Em seguida, defino o controle **Unidades** da barra de propriedade como **polegadas**, que é a minha configuração padrão. Uma observação: lido diariamente com fabricantes japoneses de motocicletas, cujas especificações normalmente chegam para mim em milímetros. Um dos ótimos recursos do CorelDRAW é que posso digitar dimensões em milímetros e elas são convertidas automaticamente em polegadas. O tamanho de minha página padrão é **Carta** (8,5 x 11 polegadas). Na barra de propriedades, as caixas **Tamanho do papel** mostram a largura e a altura da página atual. Se eu digitar **130 mm** na caixa que mostra **8.5"** e pressionar **Enter**, a largura será convertida em **5.118"**. A mesma abordagem pode ser usada ao redimensionar um objeto ou texto.

Em seguida, crio minhas janelas de encaixe personalizadas para armazenar as ferramentas que uso regularmente. Como atalhos de teclado, as janelas de encaixe personalizadas economizam muito tempo e tornam suas ferramentas favoritas acessíveis com menos cliques no mouse (ou caneta). Para criar uma janela de encaixe personalizada, clico em **Ferramentas ▸ Opções**. Na caixa de diálogo **Opções**, expando as categorias **Área de trabalho** e **Personalização** e clico em **Comandos**. Em seguida, na caixa de listagem na parte superior da caixa de diálogo, escolho um nome de menu e, abaixo da caixa de listagem, escolho um item da lista de comandos de menu (Figura 4).

Utilizo a visualização **Aramado** regularmente, portanto, escolho **Exibir** na caixa de listagem e encontro o comando **Aramado** na lista. Arrasto o comando **Aramado** da caixa de diálogo para minha área de trabalho. Repito essas etapas com outros comandos, como o comando **Formato** do menu **Organizar**, os comandos **Contorno** e **Lentes** do menu **Efeitos** e o comando **Formatação de caractere** do menu **Texto**. Quando tenho todos os comandos de menu que desejo, clico em **OK** para fechar a caixa de diálogo **Opções**. Agora tenho diversas caixas pequenas na minha área de trabalho, uma para cada comando. Posso arrastar as caixas individuais para a barra de propriedades ou clicar duas vezes em cada item para criar uma janela de encaixe personalizada (Figura 5). Janelas de encaixe individuais podem ser exibidas separadamente na área de trabalho ou aninhadas (Figura 6). Agora estou pronto para trabalhar!

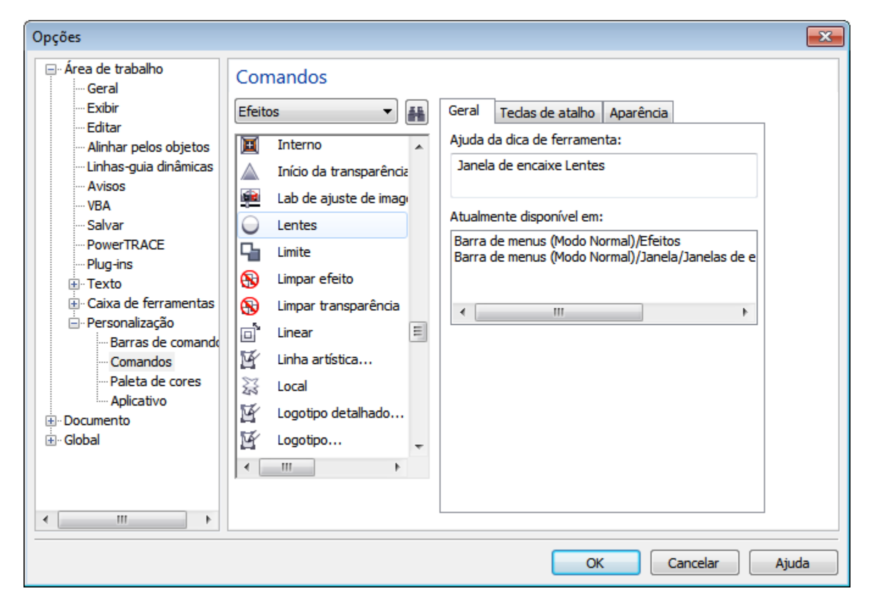


*Figura 4: Escolher comandos de menu na caixa de diálogo **Opções**.*

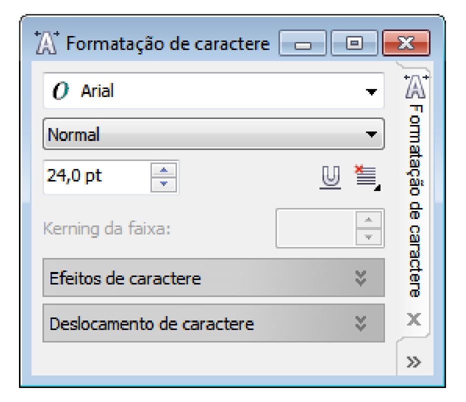


*Figura 5: Janela de encaixe personalizada **Formatação de caractere**.*

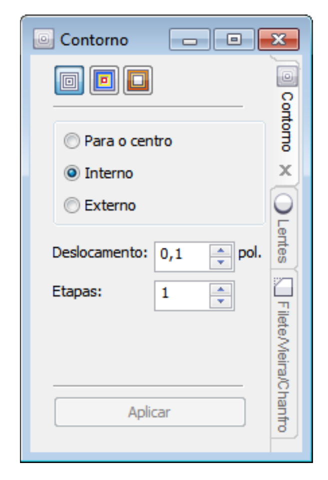


Figura 6: Janelas de encaixe aninhadas.

Digitalizar e rastrear o logotipo

Para este projeto, decidi fazer um envelopamento parcial com um novo visual incorporando alguns elementos existentes. Digitalizo o cartão de visitas do cliente (Figura 7) e uso a ferramenta **Bézier** para fazer um rastreamento manual rápido da parte da onda do logotipo (Figura 8). Devido à simplicidade do design, fazer um rastreamento manual é muito mais rápido do que usar o Corel® PowerTRACE™ e um rastreamento manual evita o trabalho de ter de limpar nós desnecessários posteriormente.

Como estou rastreando o logotipo manualmente, não é necessário ter precisão. Com a ferramenta **Bézier**, desenho segmentos de linhas retas e sigo aproximadamente o contorno da onda azul. Em seguida, converto as linhas retas em curvas e modelo-as com a ferramenta **Forma**. Depois, uso o comando **Aparar** da minha janela de encaixe **Formato** para criar um efeito de sombra na parte inferior de cada onda (Figura 9). Primeiro, crio uma forma preliminar da sombra. Em seguida, seleciono o contorno da linha azul, clico no botão **Aparar** na janela de encaixe **Formato** e clico no objeto sombra. Agora a sombra está aparada ao longo do contorno da linha azul e meu logotipo está rastreado e pronto.

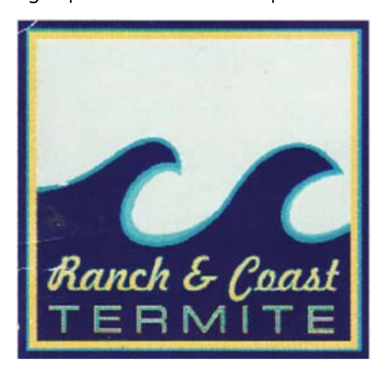


Figura 7: Logotipo digitalizado.



*Figura 8: Usar a ferramenta **Bézier** para rastrear o logotipo.*

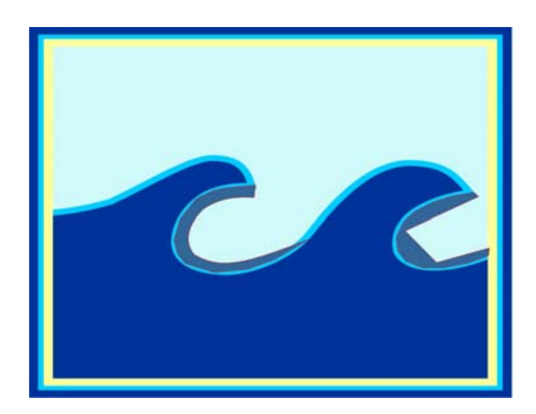




*Figura 9: Usar o comando **Aparar** para adicionar um efeito de sombra às ondas.*

Adicionar o logotipo, o preenchimento e os dardos

Devido ao logotipo de onda e sua combinação de cores para o motivo "coast" (litoral), tenho uma imagem mental de uma cerca para a parte "ranch" (rancho) do design, algo lembrando as laterais de madeira das primeiras carroças. Importo um modelo de veículo da coleção Pro Vehicle Outline da Digital Designware, que funciona perfeitamente com o CorelDRAW. Uma das qualidades do CorelDRAW é a área de trabalho em escala real. Quando se está criando um design para um edifício, veículo ou revista, é fantástico poder trabalhar na escala 100%. O Pro Vehicle Outlines está na escala 1/20, portanto, defino o tamanho da página como 200 por 400 polegadas. Em seguida, uso a ferramenta **Seleção** para selecionar o modelo e digito **2000** nas caixas **Fator de escala** na barra de propriedades, o que redimensiona meu modelo para 2000%. Agora estou pronto.

Redimensiono o logotipo, giro usando a ferramenta **Seleção** e coloco-o no contorno da caminhonete na direção da parte traseira da caçamba. Em seguida, duplico o logotipo (**Ctrl + D**) para o outro lado. Agora posso usar o contorno da caçamba da caminhonete para cortar o logotipo com o comando **Interseção** na minha janela de encaixe **Formato** personalizada (Figura 10). Depois, desenho uma grande retângulo e coloco-o sobre a área da caminhonete que desejo cobrir. Agora, aplico um preenchimento gradiente ao retângulo. Para ver uma gama maior de possíveis cores de preenchimento, escolho **Personalizada** na área **Mistura de cores** da caixa de diálogo **Preenchimento gradiente**.

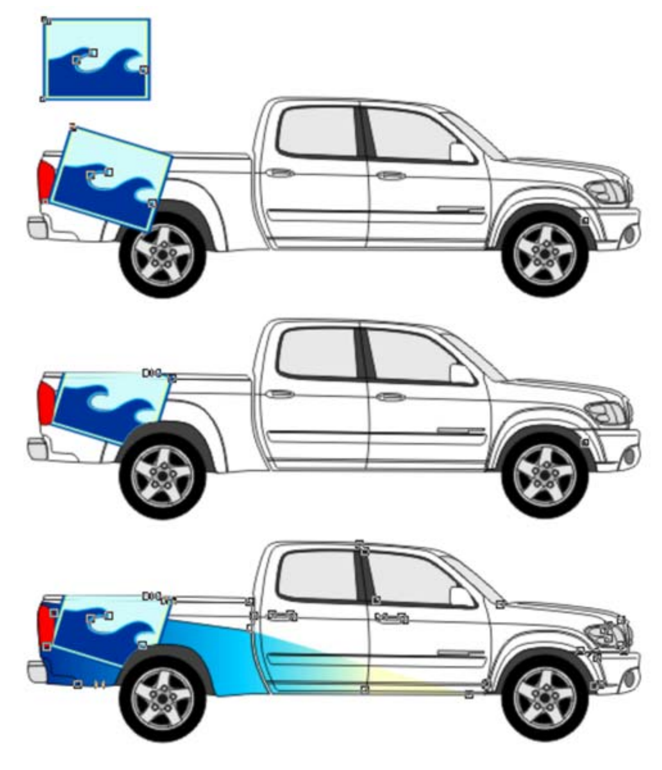


Figura 10: Cortar o logotipo e aplicar o preenchimento.

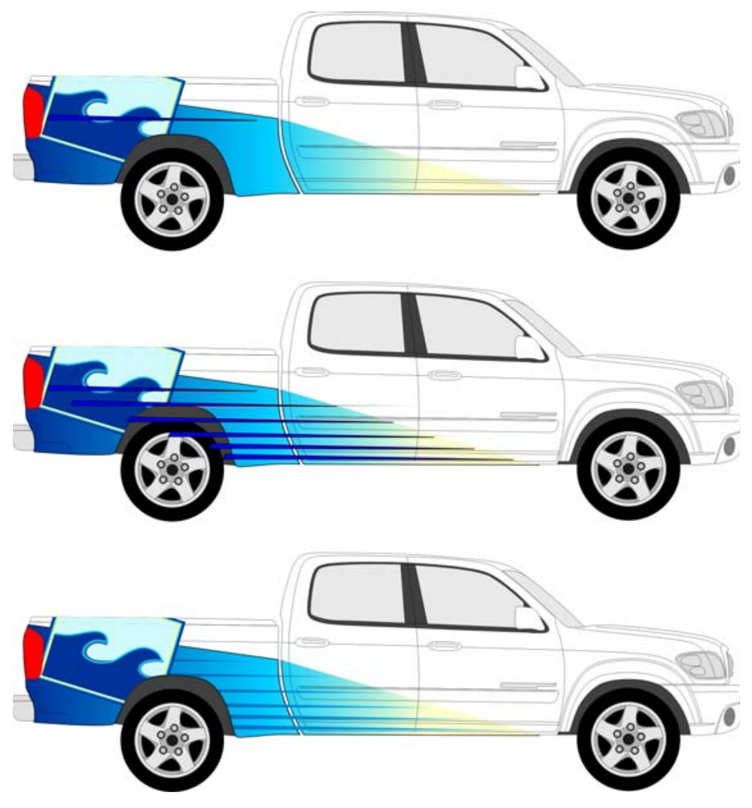


Figura 11: Adicionar os dardos.

Por fim, desenho um triângulo longo usando a ferramenta **Bézier**, duplico o triângulo cinco vezes (**Ctrl + D**) e movo as cópias para o lugar apropriado a fim de criar os dardos na lateral da caminhonete (Figura 11).

Adicionar o texto

Em seguida, crio o texto “Ranch & Coast” como três sequências de texto separadas. As fontes, fornecidas pela Letterhead Fonts, proporcionam a aparência correta. Usando a ferramenta **Seleção**, seleciono o texto “Ranch”, clico em **Organizar ▸ Converter em curvas** (**Ctrl + Q**) e clico em **Organizar ▸ Separar** (**Ctrl + K**). Ao converter o texto em curvas e separá-lo, posso ajustar a forma de caracteres individuais (Figura 12). Sem esse recurso, poderia modificar o texto apenas redimensionando, inclinando ou girando. Quando estou satisfeito com a forma das letras, seleciono o texto “Ranch”, clico em **Organizar ▸ Combinar** e adiciono um preenchimento gradiente. Ao combinar os caracteres, evito ter de aplicar o preenchimento a cinco objetos separados.

Após adicionar o preenchimento ao texto “Ranch”, seleciono o texto “Coast”. Desejo que as letras em “Coast” se misturem umas com as outras, portanto, uso o comando **Soldar** da minha janela de encaixe personalizada **Formato** para combinar os caracteres individuais em uma única sequência de texto sólida. Em seguida, adiciono um preenchimento gradiente ao texto “Coast”.

Figura 12: Remodelar a forma do texto e adicionar um preenchimento gradiente.

Agora seleciono o texto “Ranch” e uso minha janela de encaixe **Contorno** para adicionar um contorno ao lado externo do objeto (Figura 13). Em seguida, faço o mesmo para o “&” e “Coast.” Uso a ferramenta **Contorno** em vez da ferramenta **Caneta de Contorno**, pois trabalho no mundo da sinalização e será necessária uma linha vetorial como uma linha de corte quando o design for impresso e cortado. Depois uso **Ctrl + K** para quebrar o contorno de cada objeto de texto. Seleciono o contorno de “Coast” e uso **Ctrl + D** para duplicá-lo. Usarei esse duplicata para criar um sombreamento para o texto. Inicialmente, a duplicata está sobre o texto, portanto, uso **Ctrl + Page down** para posicioná-la sob o texto e o contorno. Por fim, movo a duplicata para uma posição que julgo funcionar melhor para um sombreamento e pronto (Figura 14).



Figura 13: Adicionar um contorno.

Figura 14: Adicionar um sombreamento.

Finalizar o design

O design da lateral está concluído e duplico-o para o outro lado. Em seguida, uso o botão **Espelhar horizontalmente** na barra de propriedades para espelhar todo o gráfico (Figura 15). Depois espelho o texto novamente para retorná-lo ao normal. Após um giro rápido do logotipo, estou pronto para levar o tema para a tampa da caçamba.

Certas partes de um veículo devem ser levadas em conta no design. Coisas como maçanetas de portas, emblemas e reentrâncias da carroceria ficam melhores quando não são cobertas por texto. Posso envelopar quase tudo, mas quando tenho controle sobre o design, consigo evitar essas partes do veículo para economizar tempo de instalação e algum dinheiro para o cliente.

O CorelDRAW permite que eu dê aos clientes uma boa ideia da aparência do projeto final. Com tantas ferramentas de design disponíveis, acho que ainda não usei a maioria delas, mesmo após 13 anos. Mas com certeza é melhor que desenhar em um guardanapo!

Com o design finalizado, acho que alcancei meu objeto de "simples, mas ousado". Agora é hora da aprovação do cliente. O primeiro esboço é um sucesso! Meu cliente diz que o design é exatamente o que ele estava querendo. Após a fazer uma prova de impressão na impressora Roland em vinil para verificar a precisão das cores, fazemos alguns ajustes de cores e o trabalho está pronto (Figura 16).

Espero que essas dicas sejam úteis com qualquer tipo de tela em que você trabalhe.



Figura 15: O design gráfico inteiro é espelhado. O texto será espelhado novamente para voltar a uma posição normal.





Figura 16: Caminhonete envelopada.

Capítulo 16: Técnicas de gerenciamento de cores



Sobre o autor

David Milisock, autor de *Color Management in CorelDRAW Graphics Suite*, trabalha na indústria gráfica desde 1975. Ele é presidente da Custom Graphic Technologies Inc., uma empresa de suporte técnico especializada no gerenciamento de cores, conformidade de arquivos com o padrão Adobe® PostScript®, sistemas de rede e computador e consultoria em gerenciamento para todas as instalações gráficas. Ele presta suporte profissional para o CorelDRAW® desde a versão 4. Além de colaborar regularmente com artigos técnicos sobre cores profissionais, David também compartilha sua experiência técnica em fóruns da Corel. Ele escreveu este tutorial em colaboração com Matthew Don da equipe de Desenvolvimento de Produtos CorelDRAW.

Capítulo 16: Técnicas de gerenciamento de cores

O segredo para uma saída de cores apropriada é a criação apropriada das cores. Se você prestar atenção nas cores durante o processo de design, exportar e imprimir o arquivo será simples.

O gerenciamento de cores fornece um ambiente no qual é possível criar novos arquivos ou abrir arquivos de outra origem e ter confiança de que as cores serão consistentes, tanto para exibição em monitor quanto para impressão.

Compreender o espaço de cores

Dispositivos diferentes, como impressoras ou monitores de computador, podem interpretar os mesmos valores de cores de forma distinta. O gerenciamento de cores sincroniza os valores de cores com o espaço de cores de cada dispositivo, de modo que essas cores sejam exibidas de forma compatível em dispositivos diferentes.

Os espaços de cores são definidos de acordo com a faixa (ou gama) de cores que eles abrangem. Alguns espaços de cores são maiores que outros e contêm uma faixa mais ampla de cores. O nome do espaço de cores normalmente reflete o modelo de cores. Por exemplo, os espaços de cores sRGB e ProPhoto RGB usam o modelo de cores RGB, que consiste nas três cores principais: vermelho (R), verde (G) e azul (B). O modelo de cores RGB é usado para exibir imagens em telas e o modelo CMYK é usado para impressão, misturando quatro tintas diferentes: ciano (C), magenta (M), amarelo (Y) e preto (K).

Em cada espaço de cores, cada cor é representada por uma gama de matizes (ou tons) do mais claro para o mais escuro (mais puro). Por exemplo, no modelo RGB, as cores são representadas por números que indicam o nível de saturação de cada um dos três componentes da cor (vermelho, verde e azul). Esses números têm certas limitações em computadores, portanto, em um espaço de cores RGB de 24 bits, cada cor tem no máximo 256 tons.

No espaço de cores RGB, as cores são mapeadas ao longo dos 256 tons disponíveis, do mais claro para o mais escuro. Mas em um espaço de cores RGB maior, os 256 tons são espalhados por uma faixa ainda maior de tons entre claro e escuro. É por isso que os valores RGB de um espaço de cores pode produzir um tom de cor diferente em outro espaço de cores, embora os números de RGB sejam os mesmos.

Por exemplo, o espaço de cores ProPhoto RGB é maior do que o espaço de cores sRGB (Figura 1). No entanto, as cores nos dois espaços de cores possuem o mesmo intervalo numérico, de 0 a 256. Isso significa que quando os mesmos números RGB são aplicados a ambos os espaços de cores, eles produzem cores diferentes. Por exemplo, os valores R125, G125, B125 (um cinza neutro) representariam dois tons diferentes de cinza. É necessário identificar os valores e o espaço de cores para garantir que a cor seja corretamente

representada pelo computador ou pela impressora.

De forma semelhante, os valores das cores podem ser diferentes em dispositivos distintos, portanto, as cores RGB na tela talvez não sejam impressas corretamente em CMYK. Por exemplo, o espaço de cores Adobe® RGB é maior do que o espaço de cores Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing, que é um espaço de cores CMYK usado para impressão (Figura 2).

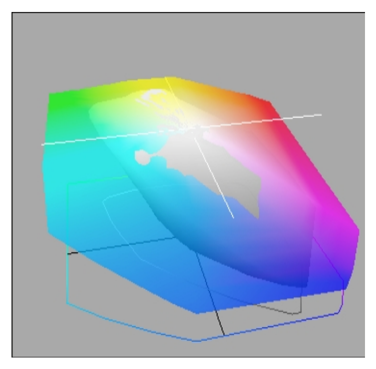


Figura 1: Representação tridimensional do espaço de cores ProPhoto RGB (a forma maior) e do espaço de cores sRGB (a forma menor).

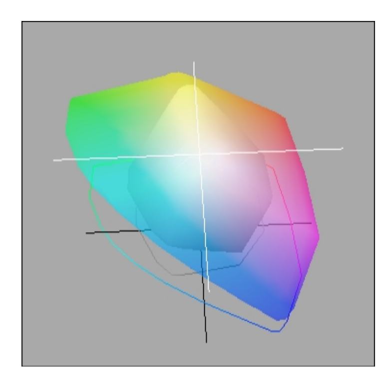


Figura 2: Representação tridimensional do espaço de cores Adobe RGB (a forma maior) e do espaço de cores Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing (a forma menor).

Se os valores das cores estiverem corretos, mas o espaço de cores for identificado incorretamente, as cores parecerão distorcidas (Figura 3). Para evitar mudanças de cores, é necessário identificar os valores das cores e o espaço de cores corretamente (Figura 4). Para comunicar os valores das cores corretamente, as impressoras e monitores de computador usam um conjunto de instruções que "converte" os valores das cores no espaço de cores específico usado pelo dispositivo. Esse conjunto de instruções é chamado de "perfil de cores". Por exemplo, minha impressora Epson Stylus® Pro 9800 possui um perfil de cores específico que ajuda a determinar como os números das cores devem ser representados no espaço de cores para garantir que eles sejam interpretados corretamente.

Os perfis de cores também podem ser salvos com a imagem para garantir a consistência das cores. Um perfil de cores salvo com a imagem é chamada de "incorporado".



Figura 3: Os valores das cores estão corretos, mas o espaço de cores foi identificado incorretamente.



Figura 4: Os valores das cores e o espaço de cores foram identificados corretamente.

Usar elementos de espaços de cores diferentes

Com o novo sistema de gerenciamento de cores na Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5, é fácil manter a integridade das cores ao trabalhar em seus designs, mesmo se o projeto incorporar elementos gráficos de diferentes espaços de cores.

Por exemplo, nossa empresa, a Custom Graphic Technologies, copatrocinou um evento de golfe com a empresa Advanced Signs and Graphics. Diversos clientes atuais e em potencial participariam do evento, portanto, naturalmente, desejávamos fornecer um pôster e alguns panfletos. Como os dois principais patrocinadores eram empresas do setor gráfico, era necessário prestar atenção especial à reprodução correta de todas as cores. O pôster seria nosso projeto de teste para a próxima feira da Câmara de Comércio, portanto, precisávamos fazer um bom trabalho.

Para o projeto, usaríamos imagens de várias fontes diferentes. Havia uma doação garantida de água potável para o evento de uma empresa local de distribuição de água, portanto, desejávamos usar uma de suas imagens como fundo (Figura 5). Para não aborrecer nosso doador, tínhamos que assegurar que as cores no pôster correspondessem às cores originais da imagem. Além disso, desejávamos incluir uma foto minha e de Nancy Seibert, presidente da Advanced Signs and Graphics, que escolhemos entre algumas tiradas como preparação para a futura feira da Câmara de Comércio (Figura 6). Por fim, queríamos incluir os logotipos de nossas duas empresas (Figura 7).

Cada um desses elementos gráficos foi criado em um espaço de cores diferente e algumas das imagens tinham perfis de cores incorporados. A imagem de fundo tinha um perfil de cores incorporado Adobe RGB e a foto um perfil de cores incorporado ProPhoto RGB. Os logotipos das duas empresas foram criados no espaço de cores Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing, mas não foram salvos com um perfil de cores incorporado.

Reunimos mentalmente tudo o que precisávamos: a imagem da empresa de água, os logotipos de nossas respectivas empresas e nossa foto. Nosso desafio ao trabalhar com espaços de cores diferentes era imprimir os elementos RGB da forma mais brilhante possível, mas mantendo as cores CMYK dos logotipos corporativos.

Figura 5: A imagem da empresa de água tem um perfil de cores Adobe RGB.



Figura 6: A foto de Nancy e minha tem um perfil de cores ProPhoto RGB.



Figura 7: Os logotipos de nossas empresas não têm perfis de cores incorporados.

Escolher as configurações do aplicativo

Antes de configurar o documento, é necessário escolher as configurações padrão de gerenciamento de cores para o CorelDRAW (Figura 8). Para acessar as configurações padrão, clico em **Ferramentas ▸ Gerenciamento de cores ▸ Configurações padrão**. A área **Critérios de gerenciamento de cores** da caixa de diálogo **Configurações de gerenciamento de cores padrão** lista as configurações separadas para abrir as imagens e importar e colar imagens. Na seção **Abrir**, a opção padrão é usar os perfis de cores incorporados para que o arquivo seja aberto, exibido e impresso conforme esperado pelo criador do arquivo. Essa configuração padrão é a melhor opção. Das duas outras opções, **Atribuir perfil de cores padrão** é melhor para arquivos sem perfis incorporados e **Converter em perfil de cores padrão** é melhor para arquivos que serão combinados com outros arquivos de diferentes espaços de cores. Em seguida, marco as caixas de seleção **Avisar sobre incompatibilidade de perfis de cores** e **Avisar sobre ausência de perfil de cores**, pois desejo que o CorelDRAW me avise se algum arquivo que for aberto não corresponder ao meu perfil de cores ou não tiver perfis de cores. Ser notificado sobre problemas com perfis de cores ao abrir ou importar arquivos ajuda a estabelecer imediatamente o controle das cores durante o processo de design.

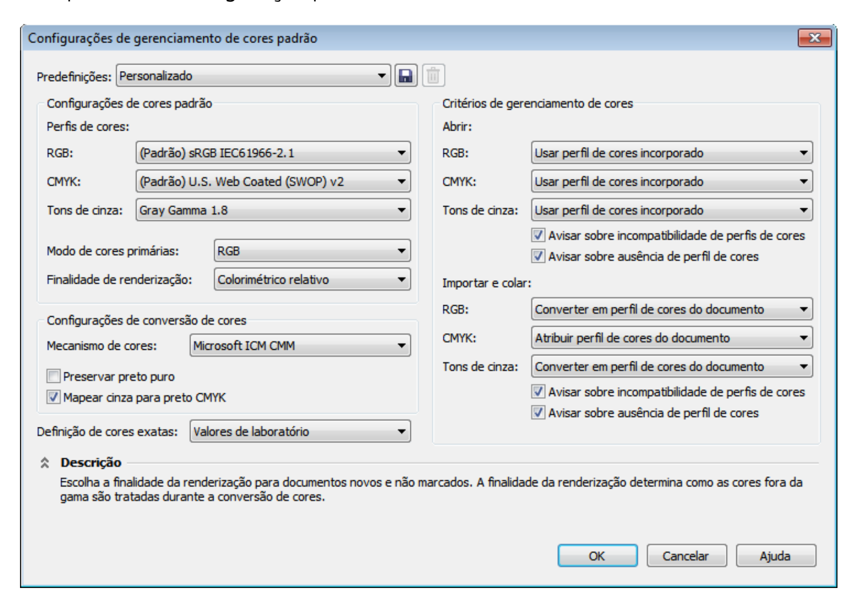


Figura 8: Configurações de gerenciamento de cores padrão.

Na seção **Importar e colar**, a configuração padrão é **Converter em perfil de cores do documento**, que é a melhor opção para manter integridade das cores. As outras opções são **Atribuir perfil de cores do documento** (melhor para arquivos sem perfis de cores) e **Usar perfil de cores incorporado** (melhor para arquivos importados cujos perfis de cores correspondem ao documento). Por fim, ativo as caixas de seleção **Avisar sobre**

incompatibilidade de perfis de cores e **Avisar sobre ausência de perfil de cores**.

Na área **Configurações de conversão de cores**, aceito as opções padrão do **Mecanismo de cores**. O CorelDRAW suporta os mecanismos de cores Microsoft® Image Color Management (ICM) CMM (padrão), Microsoft WCS e o Adobe CMM (se for carregado como um aplicativo de terceiros). Não ativo a caixa **Preservar preto puro**, pois essa opção produz a cor preta mais pura possível durante conversões de cores, mas torna outras cores em tons de cinza menos vibrantes. Mantenho a opção padrão **Mapear cinza para preto CMYK** ativada, pois desejo garantir que objetos em tons de cinza sejam impressos como tons de preto para evitar desperdiçar as tintas ciano, magenta e amarelo. A opção **Definição de cores exatas** é definida como **Valores de laboratório**, que é a especificação mais recente da PANTONE® e muito mais precisa para conversões de cores exatas em outros modelos de cores.

Escolher as configurações do documento

Antes de começar a trabalhar no projeto, atribuo parâmetros do documento clicando em **Arquivo ▸ Novo** e escolhendo minhas configurações na caixa de diálogo **Criar um novo documento** (Figura 9). O pôster terá 36 x 24 polegadas, portanto, digito esses valores nas caixas **Largura** e **Altura**. O resultado deve ter qualidade fotográfica a uma distância de visualização de cerca de 1 metro, o que requer uma resolução de 200 dpi (pontos por polegada) no tamanho da saída final. A configuração de **Resolução da renderização** varia, dependendo da saída pretendida: 96 dpi para a Web ou um trabalho de apresentação, 150 ou 200 dpi para uma impressora jato de tinta ou 400 dpi para uma saída de máxima qualidade de uma impressão por serigrafia de 200 linhas. Defino a resolução como 200 dpi, pois essa configuração é suficiente para obter a qualidade máxima de minha impressora Epson. Posso alterar a resolução posteriormente (**Layout ▸ Configurar página**), que é um recurso especialmente conveniente para alterar a finalidade de um documento que está sendo desenvolvido para diferentes tipos de saída.

Em seguida, defino os perfis de cores. O CorelDRAW X5 permite o gerenciamento de cores de documentos individuais e as configurações desses documentos não precisam corresponder aos padrões do aplicativo. Na caixa de diálogo **Criar um novo documento**, defino a opção **Modo de cores primárias** como **CMYK**, que é o modo de cores apropriado para minha impressora de quatro tintas. O modo de cores primária não restringe as cores no documento ao espaço de cores escolhido (neste caso, ele não converterá tudo em CMYK). A configuração simplesmente indica o modo de cores preferencial quando defino os padrões para as paletas de cores ou exporto em um formato de arquivo que suporte apenas um modo de cores, como TIFF, PNG ou Adobe® Illustrator®.

Para a opção **Perfil RGB**, escolho **Adobe RGB (1998)**, para que todas as imagens RGB que eu importar serão exibidas nesse espaço de cores. O trabalho de impressão exige um perfil de cores RGB grande o suficiente para abranger o espaço de cores CMYK da impressora. Adobe RGB é um padrão RGB para impressoras no hemisfério ocidental. Ele é o menor espaço de cores RGB que pode reproduzir integralmente os espaços de cores CMYK das impressoras. Adobe RGB também se aproxima muito da gama da maioria das impressoras jato de tinta, portanto, durante a saída, posso evitar

mudanças extremas de cores dos elementos RGB no documento. Esse espaço de cores permitirá a impressão mais brilhante possível de uma cor pela impressora jato de tinta, minimizando os efeitos da conversão RGB em CMYK durante a impressão.

Na caixa de listagem **Perfil CMYK**, escolho **Carregar perfis de cores**, navego nos perfis de cores em meu computador e carrego o perfil de cor Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing. Esse perfil de cores é um perfil Kodak® CMYK padrão em nossa empresa, portanto, ele será compatível com nossos logotipos corporativos. Diferentes partes do mundo possuem padrões CMYK regionais diferentes e o Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing (como o nome indica) é um perfil usado nos Estados Unidos.

Para a configuração de **Perfil de escala de cinza**, aceito o padrão **Cinza Gama 2.2**. "Gama" é um termo usado para descrever como um espaço de cores define a transição de luminância de preto para branco. Uso a configuração **Gama 2.2** porque tem o mesmo número de valores numéricos para cores escuras e cores claras, o que garante uma precisão uniforme em todo o intervalo de valores possíveis de cores.

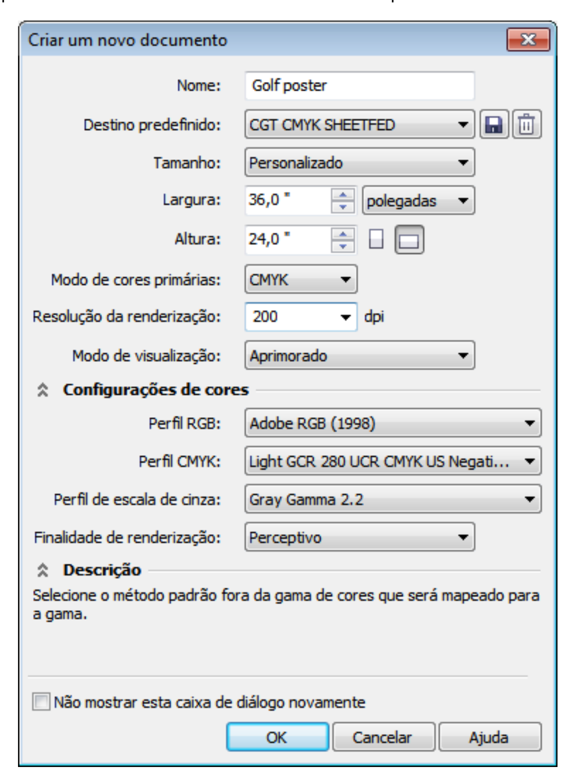


Figura 9: Configurar o documento.

Defino a configuração **Finalidade da renderização** como **Perceptivo**. A finalidade da renderização é um conjunto predeterminado de instruções que especifica como o mecanismo de cores converte os valores das cores de espaços de cores maiores em menores ou de espaços de cores menores em maiores. Uso a renderização perceptiva

porque descobri que essa configuração mantém melhor a percepção geral da imagem quando as cores são convertidas de espaços de cores maiores em menores, como de RGB em CMYK. Posso alterar as configurações de cores do documento posteriormente clicando em **Ferramentas ▸ Gerenciamento de cores ▸ Configurações do documento**.

Como uso as configurações deste documento para diferentes projetos, salvei todas essas configurações, exceto o tamanho do documento, como um **Destino predefinido** que chamei de **CGT CMYK SHEETFED**. Em vez de ajustar todas as configurações individuais, apenas escolho minha predefinição de documento personalizada. Em seguida, defino o tamanho do documento para o projeto específico e estou pronto para criar o pôster.

Criar o pôster

Tenho informações suficientes para começar a montar o pôster. O excelente deste projeto é que posso controlar a cor de todos os elementos gráficos. As cores serão convertidas no espaço de cores do documento, que é muito próximo ao espaço de cores de destino de minha impressora Epson, portanto, quase nenhuma mudança de cor será observada do monitor para a impressão.

Primeiro, importo a imagem de fundo da empresa de água. Esse fundo é uma imagem gerenciada por cores, o que significa que possui um perfil de cores incorporado, neste caso, Adobe RGB. Como o perfil de cores incorporado da imagem corresponde ao perfil de cores RGB do documento, o arquivo é importado sem nenhum aviso sobre perfis de cores incompatíveis ou ausentes. Redimensiono a imagem para 36,25 x 24,25 polegadas para permitir sangramento (acerto durante a finalização) e salvo o arquivo.

Em seguida, importo a foto minha e de Nancy, da qual removi anteriormente o fundo. Nesse caso, o CorelDRAW exibe um aviso de **Incompatibilidade de perfil de cores**, pois o perfil de cores incorporado da foto (ProPhoto) não corresponde ao espaço de cores RGB do documento (Adobe RGB) (Figura 10). A ação apropriada é permitir que a imagem seja convertida no espaço de cores RGB do documento, pois todos os elementos RGB no documento devem residir no mesmo espaço de cores RGB. A mesma regra se aplica a elementos CMYK, que devem residir no mesmo espaço de cores CMYK.

Em seguida, importo os logotipos das empresas. Os logotipos não são gerenciados por core, ou seja, eles não têm perfis de cores incorporados. Ao importar as imagens, o CorelDRAW exibe o aviso **Perfil de cores ausente**, que permite atribuir um perfil de cores ao arquivo e, em seguida, convertê-lo no espaço de cores CMYK do documento (Figura 11). Se eu atribuir o perfil de cores do documento ao arquivo importado, nenhuma conversão é necessária.

Montei com êxito um arquivo que consiste em elementos Adobe RGB, ProPhoto RGB e Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing. Todos os elementos foram convertidos nos espaços de cores RGB e CMYK do documento.

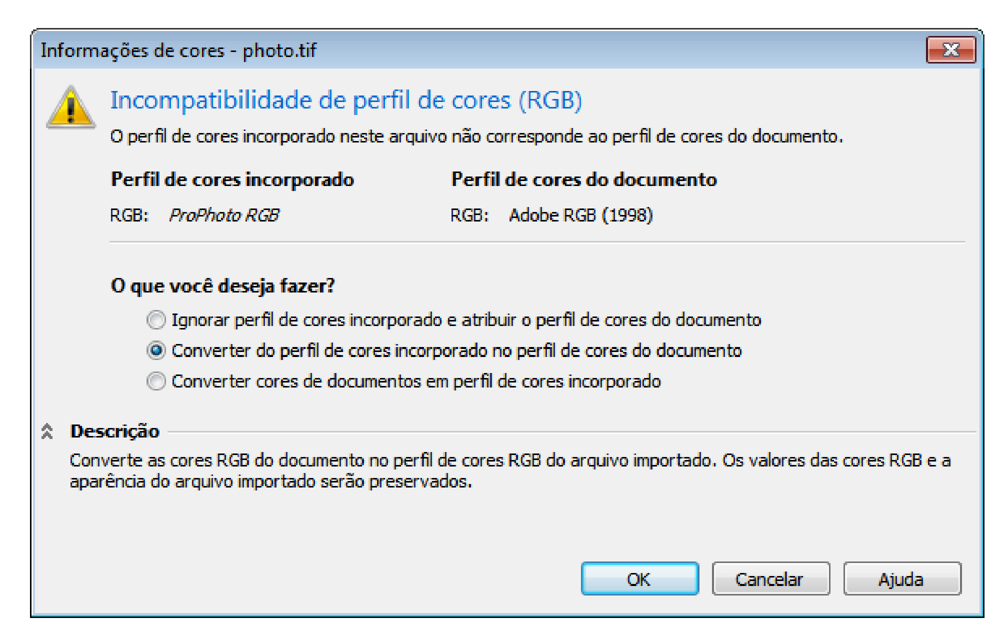


Figura 10: O perfil de cores da foto importada não corresponde ao espaço de cores RGB do documento.

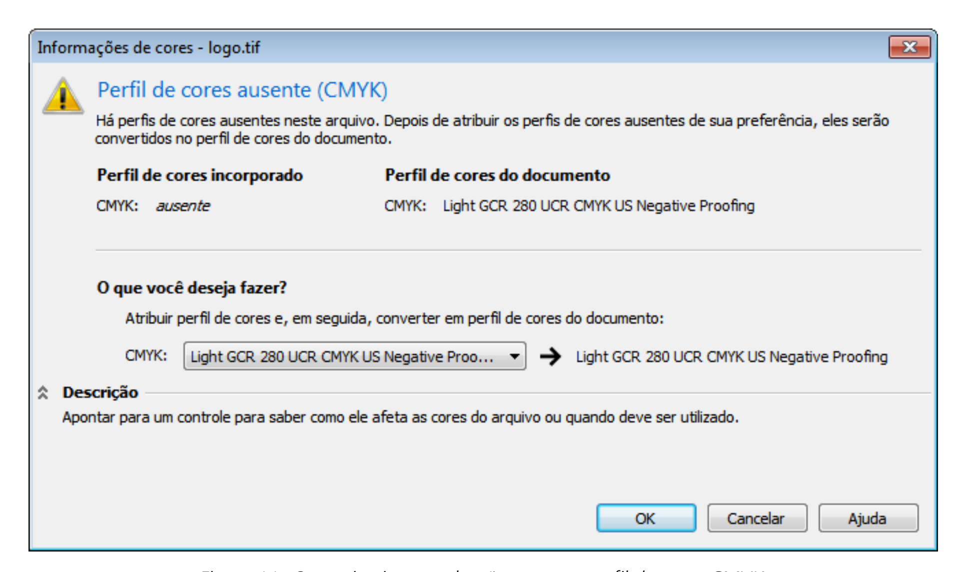


Figura 11: O arquivo importado não tem um perfil de cores CMYK.

Preparar o documento para impressão

Neste projeto, usarei a impressão de gama expandida. Utilizando uma impressora jato de tinta de seis ou oito cores, posso produzir uma gama significativamente mais ampla do que o maior perfil CMYK. Esse tipo de impressão permite o posicionamento de elementos RGB, de cor exata (PANTONE) e CMYK em um único arquivo, com todos os elementos sendo impressos com mais precisão do que seriam em qualquer processo CMYK padrão.

Antes de imprimir o pôster, verifico qual será a aparência das quando impressas. Para tanto, uso a nova janela de encaixe **Configurações da prova de cor** (Figura 12). Acesso a janela de encaixe clicando em **Janela ▸ Janelas de encaixe ▸ Configurações da prova de cor**. Com essa janela de encaixe posso produzir uma prova digital do pôster exportando o arquivo com um perfil de cores incorporado que corresponde ao meu dispositivo de saída. A prova digital simula as cores como elas apareceriam quando impressas na impressora Epson Stylus Pro 9800. Na lista **Simular ambiente**, escolho o perfil de cores da minha impressora Epson, que carreguei anteriormente. Em seguida, marco a caixa **Cores de prova**, clico no botão **Exportar prova digital** e escolho o formato de arquivo PDF para a prova digital.

Além de imprimir o pôster, desejo imprimir alguns panfletos. Embora seja necessário usar uma impressora de formato grande para o pôster de alta resolução, usar a mesma impressora para os panfletos não seria econômico. Papel e tintas são mais caros para impressão em formato grande e desejo imprimir uma grande quantidade de panfletos. Por essa razão, imprimirei os panfletos rapidamente e com baixo custo em uma impressora digital, neste caso, uma impressora Kodak® NexPress™. Essa impressora tem um perfil de cores diferente da impressora Epson. Para verificar como as cores aparecerão quando os panfletos forem impressos, escolho o perfil Kodak NexPress na lista **Simular ambiente**, marco a caixa **Cores de prova** e exporto outra prova digital. É importante lembrar que a qualidade da prova digital depende da qualidade do equipamento usado para sua visualização.

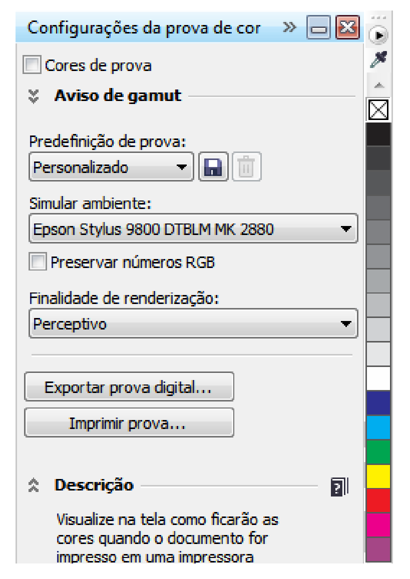


Figura 12: Janela de encaixe ***Configurações da prova de cor****.*

O pôster está pronto para impressão (Figura 13). Lembre-se, é fácil reproduzir as cores com precisão para qualquer tipo de saída se você configurar o CorelDRAW para gerenciar incompatibilidades de cores e escolher as configurações de gerenciamento de cores no documento de acordo com o destino de saída. Por fim, criar uma prova digital lhe dará confiança em relação às cores da saída.



Figura 13: Pôster final.

Capítulo 17: Design de uma barraca inflável

Michal Polák



Sobre o autor

Michal Polák mora na República Tcheca, na cidade de Újezd u Brna, Moravia do Sul. Ele se formou em 2001 no programa de publicidade e artes gráficas da Faculdade de Artes Aplicadas e Gráficas em Jihlava. Em 2009, ele concluiu um programa de design na Academia de Artes, Arquitetura e Design em Praga. Atualmente ele trabalha no Francisdrake, seu próprio estúdio gráfico, com seu colega Zdenek Pudil. Há muitos anos Michal trabalha com o CorelDRAW® como a principal ferramenta para criar todos os tipos de design, incluindo materiais de escritório, catálogos, logotipos, materiais de identidade corporativa, cartões de visita, pôsteres, designs para a Web e desenhos técnicos. Seu logotipo para a SANTECH Plus ficou em terceiro lugar no CorelDRAW International Design Contest de 2009 na categoria Publicidade e Marketing.

Capítulo 17: Design de uma barraca inflável

Em nosso estúdio, usamos o CorelDRAW para criar materiais gráficos para a Rede Europeia para a Promoção Atividades Físicas Benéficas para a Saúde (HEPA Europa). Para a escola de patinação em linha da HEPA, criamos materiais de identidade corporativa, logotipos, pôsteres, elementos gráficos para veículos, uma capa de celular para patinadores, cartões de visita e outros designs. A escola solicitou uma proposta de um design gráfico para um grande barraca inflável. O principal requisito era criar o design da barraca inflável no estilo corporativo da HEPA, que incluía uma combinação dominante de cores laranja e preto que contrastasse com elementos gráficos menores brancos. Após receber as diretrizes completas do projeto, comecei a trabalhar. Neste tutorial, recrio o projeto passo a passo para mostrar como produzi o design final da barraca (Figura 1).



Figura 1: Design da barraca.

Criar as formas principais

Começo obtendo as principais dimensões da barraca com o fabricante. A barraca ocupa 6 m^2, tem 4,8 metros de altura e cada armação tem 1,07 metro de largura. No CorelDRAW, usarei a escala 1:10, de modo que se a medida real for 4,8 metros, ela aparecerá como 48 centímetros na tela ou na impressão. Para definir a escala, clico duas vezes nas réguas, clico no botão **Editar escala** e escolho **1:10**. As réguas e a barra de propriedades agora mostram as dimensões reais.

Em seguida, crio as formas vetoriais para a barraca. Como as armações da barraca são facetadas, desenharei cada armação como uma série de retângulos em vez de uma curva suave. Primeiro, desenho um retângulo com as dimensões fornecidas pelo fabricante: 107 cm de largura por 114 cm de altura. Em seguida, crio cinco cópias do retângulo e empilho-as uma em cima da outra (Figura 2). Giro os retângulos duplicados e uso uma linha-guia vertical para organizá-los em um arco de 90 graus do chão até a parte superior da barraca (Figura 3). Em seguida, converto os retângulos em curvas para poder manipular os nós e uso a ferramenta **Forma** para alinhar os nós dos cantos de cada par de retângulos adjacentes para que os retângulos não se sobreponham (Figura 4).

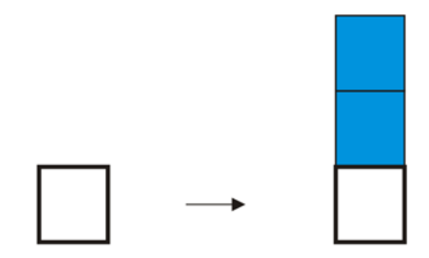


Figura 2: O primeiro retângulo é duplicado e as duplicatas são empilhadas em cima dele.

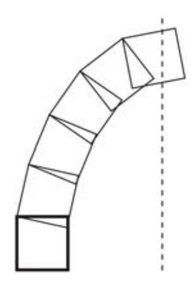


Figura 3: Os retângulos são girados para criar um arco.

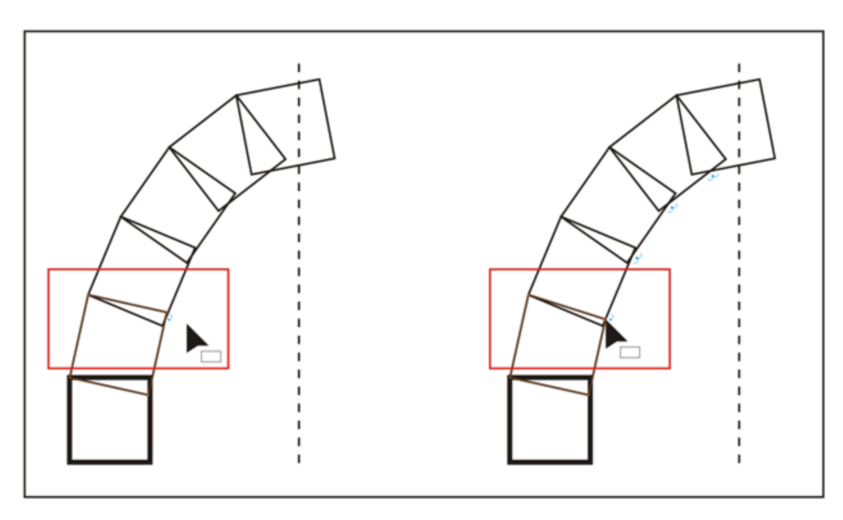


*Figura 4: A ferramenta **Forma** é usada para ajustar as áreas sobrepostas.*

Para aparar a parte superior da armação, crio um retângulo e alinho-o à linha-guia (Figura 5). Seleciono primeiro o retângulo, em seguida, a parte superior da armação e clico no botão **Aparar** na barra de propriedades.

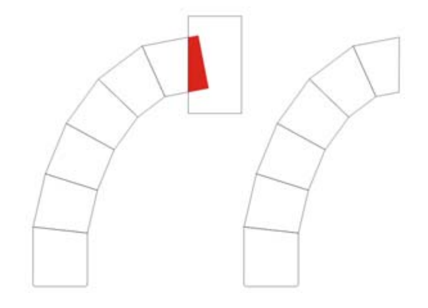


Figura 5: A parte superior da armação é aparada.

Em seguida, espelho a armação para o lado direito (Figura 6). Agora tenho a aparência principal da barraca. Usarei essa forma básica para criar as partes frontal, traseira e laterais da barraca.

Para as partes frontal e traseira da barraca, uso a ferramenta **Bézier** para criar e modelar um triângulo (Figura 7). Para as laterais, crio uma forma no lado esquerdo e espelho-a no lado direito (Figura 8). Quando as partes esquerda e direita são conectadas, elas formam a lateral da barraca (Figura 9).

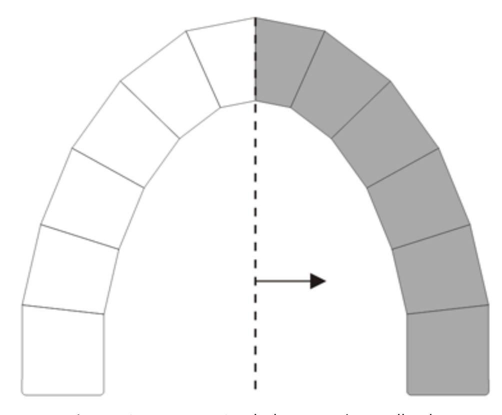


Figura 6: A armação da barraca é espelhada.

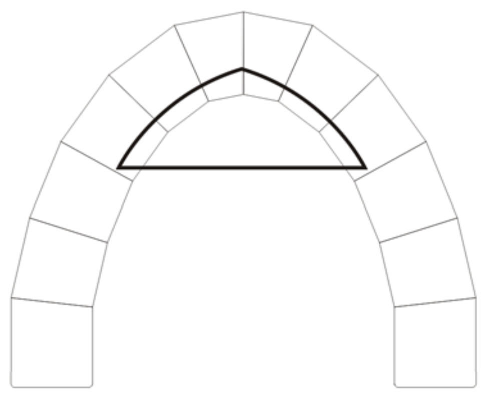


*Figura 7: A ferramenta **Bézier** é usada para adicionar um triângulo às partes frontal e traseira da barraca.*

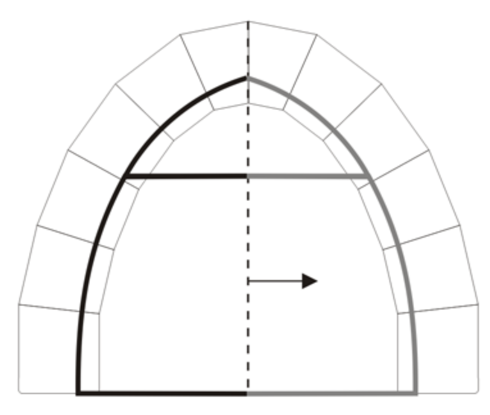


Figura 8: Uma forma é adicionada à lateral da barraca e espelhada.

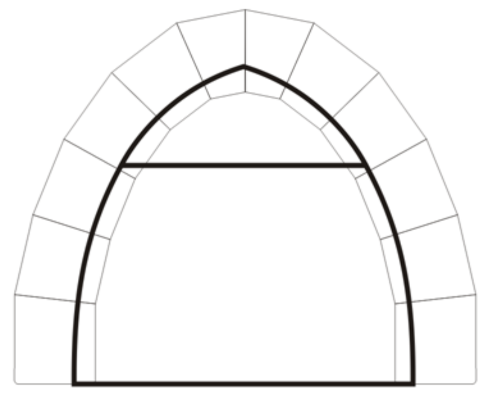


Figura 9: Lateral da barraca.

Adicionar cores

Agora que criei todo o modelo vetorial completo da barraca inflável, posso aplicar as cores. Para a cor principal, escolho o laranja corporativo da escola de patinação da HEPA. Encontro a cor correta com o auxílio de um livro de amostras de cores CMYK e uma paleta de cores correspondentes no formato de arquivo CPL, que importo no CorelDRAW. Para importar a paleta, copio o arquivo CPL na pasta **Paletas**. Em seguida, abro a paleta no CorelDRAW clicando em **Janela ▸ Paletas de cores ▸ Abrir paleta** e escolhendo o arquivo da paleta. A paleta é exibida ao lado da paleta de cores padrão no lado direito da área de trabalho.

Na parte superior das armações da barraca, adicionarei a cor preta com um padrão de corações, que é o símbolo principal da escola. Primeiro, desenho uma curva fechada com a ferramenta **Bézier** para criar metade do coração. Em seguida, duplico a forma e viro a cópia horizontalmente. Para unir as duas metades, seleciono-as e clico no botão **Soldar** da barra de propriedades. Quando as duas formas estão soldadas formando um único objeto, preencho o objeto com preto arrastando a cor da paleta de cores.

Em seguida, crio cópias do coração arrastando-o com o botão esquerdo do mouse mantendo pressionada a tecla **Ctrl** para restringir o movimento horizontalmente. Com o coração em posição, clico com o botão direito do mouse para criar uma cópia. Coloco as cópias uma ao lado da outra (Figura 10).



Figura 10: Cópias do coração.

Por fim, reduzo os corações e organizo-os de modo que pareçam surgir de um fundo preto (Figura 11).

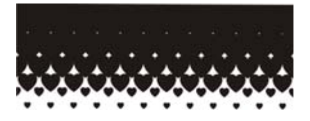


Figura 11: Os corações são organizados em um padrão.

Em seguida, crio um retângulo e preencho-o com o laranja corporativo. Coloco os corações multiplicados no retângulo e agrupo os dois objetos (Figura 12).



Figura 12: O padrão é adicionado a um retângulo laranja.

Em seguida, seleciono os seis retângulos de uma das armações da barraca e clico no botão **Crie um limite** na barra de propriedades para criar um contorno da armação (Figura 13). O contorno é criado como um objeto separado, portanto, os retângulos individuais da armação são preservados.

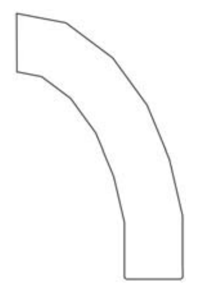


Figura 13: Contorno da armação da barraca.

Coloco o contorno da armação no fundo laranja com os corações e, em seguida, giro o fundo (Figura 14).

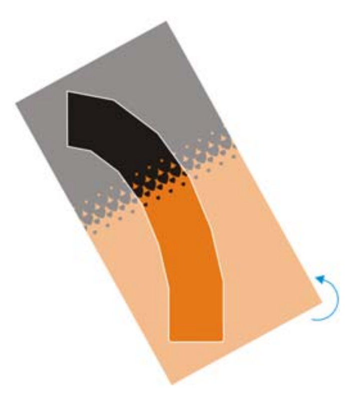


Figura 14: O contorno da armação é adicionado sobre o retângulo e o retângulo é girado.

Seleciono o contorno. Mantendo pressionada a tecla **Shift**, clico no retângulo para selecionar os dois objetos. Em seguida, clico no botão **Interseção** na barra de propriedades para criar um novo objeto onde os dois objetos se sobrepõem. Agora o contorno da armação da barraca é preenchido com o padrão de corações (Figura 15).



Figura 15: O padrão é aplicado à armação da barraca.

Para criar o efeito de uma superfície arredondada, deixarei o exterior da armação mais escuro do que o interior. Começo selecionando os seis retângulos originais da armação e clicando no botão **Agrupar** na barra de propriedades. Coloco os retângulos agrupados sobre a armação laranja e preta para que os dois objetos se sobreponham completamente. Com o grupo de retângulos selecionado, mantenho pressionada a tecla **Shift** e clico na armação laranja e preta subjacente na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**. Em seguida, clico no botão **Interseção** na barra de propriedades para criar um grupo de retângulos coloridos. Com os retângulos selecionados, removo os contornos e clico no botão **Desagrupar** na barra de propriedades para desagrupar os retângulos coloridos.

Em seguida, adiciono uma cor laranja mais escura aos retângulos da cor laranja e uma cor preta mais escura aos retângulos pretos (C100, M100, Y100, K100 em vez do normal C0, M0, Y0, K100). Depois aplico uma transparência linear a cada um dos retângulos coloridos. Por fim, adiciono os retângulos mais escuros com a transparência ao contorno original laranja e preto (Figura 16). A cor ligeiramente mais escura no exterior da armação cria uma aparência tridimensional (3D) e confere à barraca uma sensação de plasticidade.

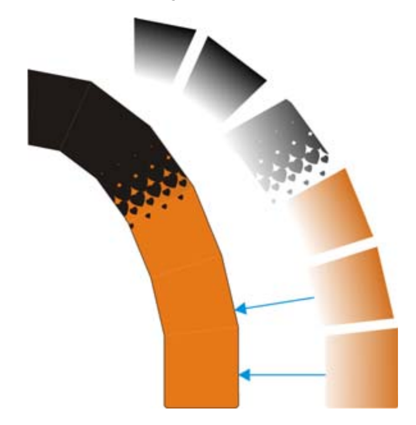


Figura 16: Retângulos com uma cor mais escura e transparência são adicionados à armação da barraca.

Quando as armações estão prontas, preencho as laterais da barraca com preto (Figura 17). Escolho branco para o triângulo superior nas partes laterais, frontal e traseira (Figura 18). O

branco se destaca do restante da barraca, cria contraste e iluminação ótica na composição, além de permitir mais visibilidade de longe.



Figura 17: A lateral da barraca é preenchida com preto.

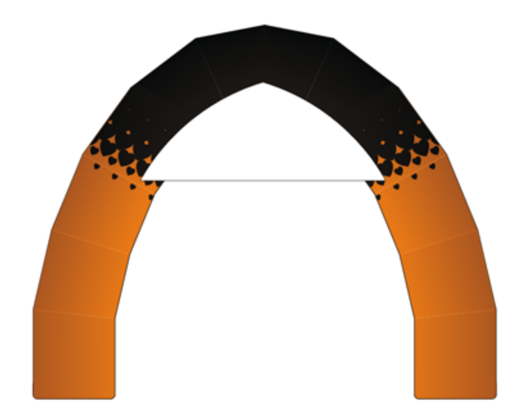


Figura 18: Branco é usado no triângulo superior nas partes frontal e traseira da barraca.

Adicionar os logotipos

A próxima etapa do design é adicionar os logotipos ao triângulo superior e ao painel preto nas laterais da barraca. Os triângulos nas laterais conterão o logotipo da HEPA Shop (Figura 19). Os triângulos nas partes frontal e traseira conterão o mesmo logotipo, com as palavras "Test Centrum" abaixo (Figura 20).

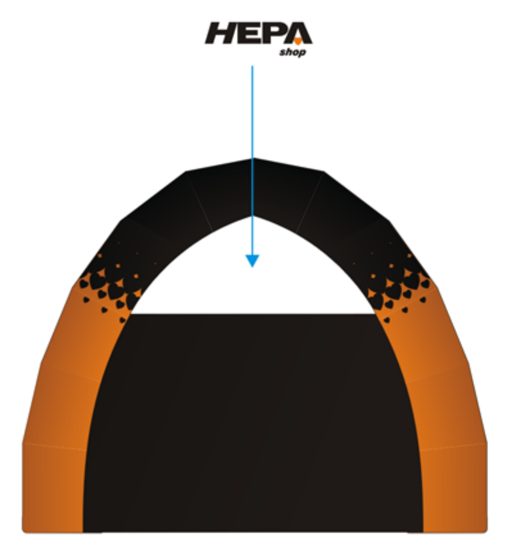


Figura 19: O logotipo é adicionado a cada lado da barraca.

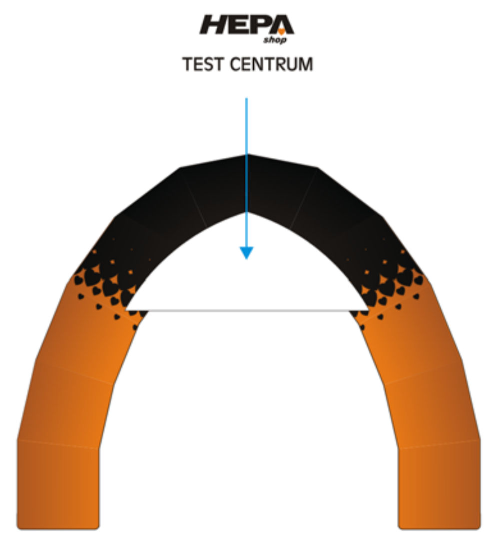


Figura 20: O logotipo é adicionado às partes frontal e traseira da barraca.

As laterais da barraca também conterão outros logotipos criados por nosso estúdio no CorelDRAW para a HEPA. Os logotipos incluem HEPA Shop, HEPA Nordic Walking e HEPA In-line School, cada um com um endereço de site. Além dos logotipos, adiciono um mapa da

República Tcheca, com marcadores nas cidades que possuem centros da escola de patinação da HEPA (Figura 21). Insiro a imagem do mapa no CorelDRAW e, em seguida, crio um contorno nas bordas do país. Uso a ferramenta **Mão livre** e uma pincelada grossa para criar o contorno.



Figura 21: Os logotipos e um mapa serão colocados na lateral da barraca.

Para posicionar os logotipos e o mapa, desenho uma grade amarela e coloco-a no centro do painel preto na lateral da barraca (Figura 22). Coloco dois dos logotipos na linha superior da grade, logo acima dos pontos de interseção das linhas amarelas (Figura 23). Na parte inferior da grade, insiro o logotipo restante e o mapa. Por fim, na parte inferior do fundo preto, listo os nomes das cidades marcadas no mapa.



Figura 22: Uma grade amarela é adicionada para ajudar a posicionar os logotipos.

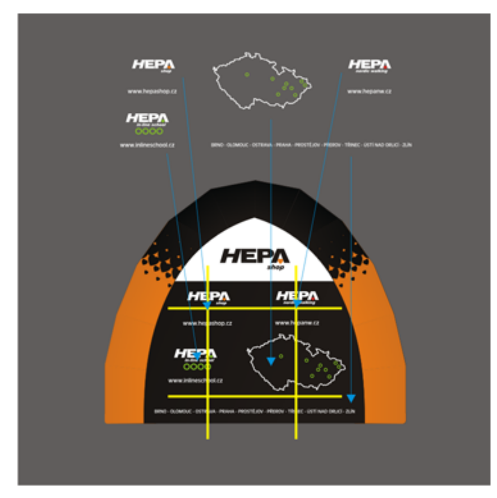


Figura 23: Posicionamento dos logotipos e do mapa.

Preparar o design para mapeamento 3D

Ao terminar o design, exporto os elementos individuais em arquivos JPEG para realizar o mapeamento com software 3D. Para a visualização 3D, é necessário criar imagens bitmap 2D (Figura 24) e usar um software 3D para mapeá-las em um modelo 3D da barraca.

Meu cliente ficou agradavelmente surpreso com minha proposta e realmente gostou do conceito. Ele solicitou que eu preparasse o design para a empresa que produz barracas infláveis. Converti o arquivo do CorelDRAW em um arquivo PDF de alta qualidade com cores CMYK e resolução de 300 dpi. Enviei o arquivo ao fabricante, que imprimiu meu design gráfico na barraca. Em apenas alguns meses, a barraca se tornou muito popular e é montada em todos os eventos da escola de patinação da HEPA (Figura 25).



Figura 24: As imagens bitmap serão mapeadas em um modelo 3D.



Figura 25: A barraca é usada em eventos de patinação.



Parte Seis

Guia de conteúdo digital

Imagem criada por Александр Пocлыxaлин (Alexander Poslykhalin)



Capítulo 18: Localizar e gerenciar conteúdo

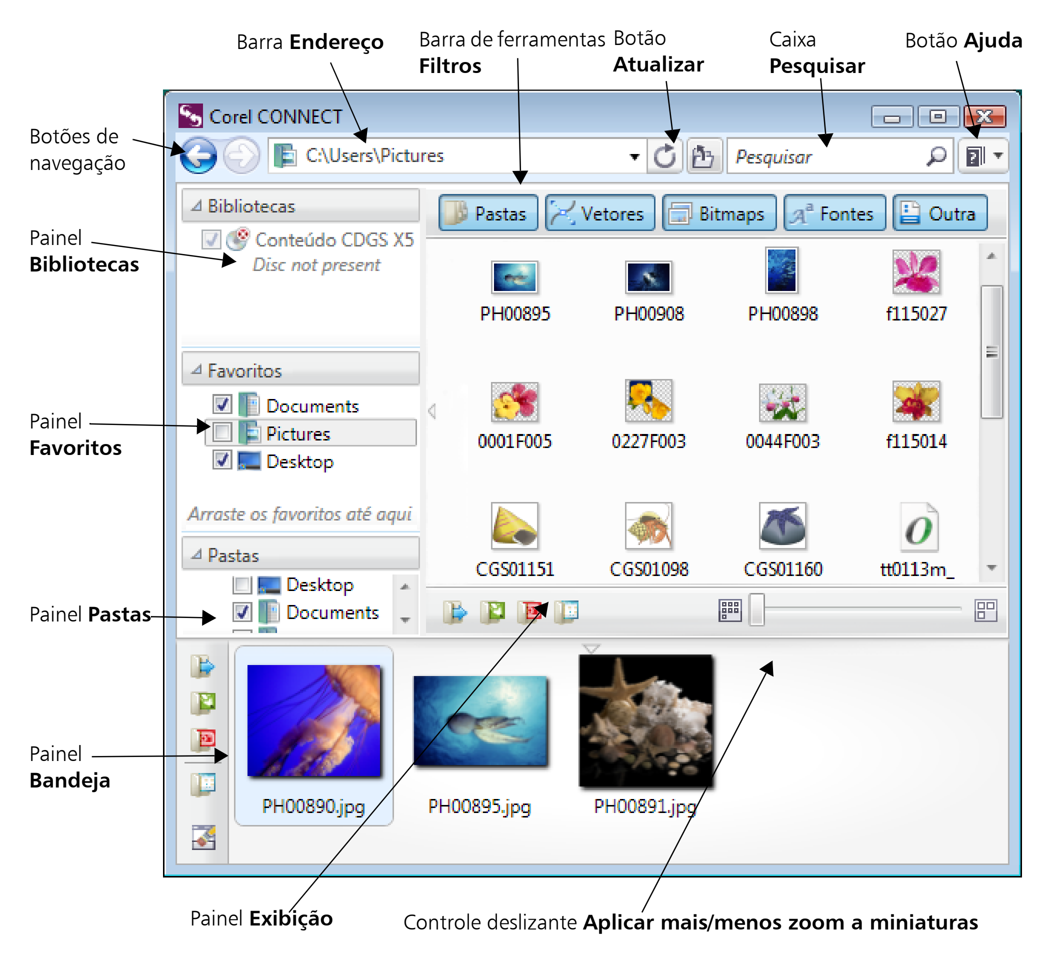
Capítulo 18: Localizar e gerenciar conteúdo

A Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW® oferece uma maneira fácil de localizar conteúdo em seu computador, rede local e no DVD de conteúdo da Corel. É possível procurar ou pesquisar cliparts, fotos, fontes, símbolos e objetos. Após localizar o conteúdo necessário, é possível incorporá-lo a seus projetos ou coletá-lo em uma bandeja para referência futura.

Explorar o Corel CONNECT

Procure e pesquise conteúdo usando o Corel CONNECT.

Para iniciar o Corel CONNECT, clique em **Iniciar ▸ Todos os programas ▸ CorelDRAW Graphics Suite X5 ▸ Corel CONNECT**.



Os principais componentes do Corel CONNECT são:

- Painel **Bibliotecas** — Permite acessar o conteúdo incluído na Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5 ou em versões anteriores da suíte.
- Painel **Favoritos** — Proporciona acesso rápido às pastas usadas com frequência.
- Painel **Pastas** — Exibe uma representação da estrutura de arquivos disponível no computador.
- Barra **Endereço** — Mostra o caminho completo do local atual.
- Barra de ferramentas **Filtro** — Permite escolher qual tipo de conteúdo exibir na área de exibição: pastas, imagens vetoriais, imagens de bitmap, fontes ou arquivos salvos em formatos de arquivo não suportados pela Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW.
- Botão **Ajuda** — Inicia o sistema de Ajuda.
- Painel **Exibição** — Permite exibir miniaturas dos arquivos de conteúdo. Posicione o ponteiro sobre uma miniatura selecionada para exibir as informações do arquivo, como nome, tamanho, dpi e modo de cor do arquivo.
- Caixa **Pesquisar** — Permite pesquisar arquivos utilizando termos de busca.
- Painel **Bandeja** — Permite coletar arquivos de uma ou mais pastas.
- Controle deslizante **Aplicar mais/menos zoom a miniaturas** — Permite ajustar o tamanho de miniaturas no painel de exibição.
- Botão **Navegar para trás** — Leva à página anterior de conteúdo.
- Botão **Navegar para frente** — Leva à página seguinte de conteúdo.

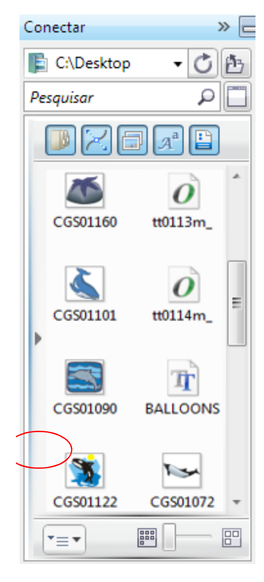
O Corel CONNECT está disponível como uma janela de encaixe e como um aplicativo isolado. É possível escolher o modo que melhor se adapta ao seu fluxo de trabalho.

Em modo de janela de encaixe, o utilitário de pesquisa possui dois componentes: Janela de encaixe **Conectar** e janela de encaixe **Bandeja**.

Para acessar a janela de encaixe **Conectar**, no CorelDRAW ou Corel® PHOTO-PAINT™, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Conectar**.

Para acessar a janela de encaixe **Bandeja** no CorelDRAW ou Corel PHOTO-PAINT, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Bandeja**.

A janela de encaixe **Conectar** possui dois modos de exibição: painel simples e exibição total. Na exibição total, todos os painéis são exibidos. Na exibição de painel simples, o painel de exibição ou os painéis **Bibliotecas**, **Favoritos** e **Pastas** são exibidos. É possível redimensionar a janela de encaixe para exibir todos os painéis ou alternar entre um único painel e a exibição completa.



*A janela de encaixe **Conectar** com o painel de exibição mostrado. Clique na seta de alternância para exibir o painel de navegação. Redimensione a janela de encaixe para exibir ambos os painéis.*

Procurar e pesquisar conteúdo

Você pode procurar cliparts, fotos e fontes ou pesquisar conteúdo utilizando palavras-chave. É possível pesquisar por nome, categoria (por exemplo, clipart, fotos ou fontes) ou informações de referência (por exemplo, identificadores ou notas) associadas a um arquivo. Ao digitar um termo na caixa de pesquisa e iniciar uma pesquisa, todos os arquivos correspondentes são exibidos como imagens em miniatura no painel de exibição. Por exemplo, se você digitar "flor" na caixa de pesquisa, o aplicativo descarta todos os arquivos que não corresponderem e são exibidos apenas os arquivos que contenham a palavra "flor" no nome do arquivo, categoria ou identificadores atribuídos ao arquivo. Para obter informações sobre como adicionar identificadores e informações de referência, consulte "Para adicionar informações sobre o desenho" na Ajuda do CorelDRAW e "Para editar propriedades de documentos" na Ajuda do Corel PHOTO-PAINT.

Para procurar conteúdo, clique em um local no painel **Bibliotecas**, **Favoritos** ou **Pastas**. Só é possível procurar em um local por vez.

Para pesquisar conteúdo, clique em um local no painel **Bibliotecas**, **Favoritos** ou **Pastas**. Em seguida, digite uma palavra na caixa de pesquisa e pressione **Enter**.

Para pesquisar conteúdo em vários locais, ative as caixas de seleção das pastas que deseja pesquisar e clique no botão **Atualizar**.

Restrinja os resultados da pesquisa utilizando diferentes critérios, como tipo de gráfico, categoria ou formato de arquivo. Por exemplo, se estiver procurando um gráfico vetorial, é possível exibir apenas os formatos vetoriais suportados pela Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW. Se estiver procurando um gráfico de bitmap, é possível exibir apenas formatos bitmap suportados pela Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW. Se for necessário escolher uma fonte para o projeto, é possível exibir fontes TrueType® (TTF), OpenType® (OTF) e PostScript® (PFB e PFM). Também é possível pesquisar formatos de arquivo não suportados pela Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW.

Para restringir os resultados da pesquisa, clique em um dos seguintes botões na barra de ferramentas **Filtro**: **Pastas**, **Vetores**, **Bitmaps**, **Fontes** ou **Outros arquivos**.

A Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW está totalmente integrada aos recursos de pesquisa oferecidos pelo Windows® 7 e Windows Vista®. Observe que para utilizar o Corel CONNECT no Microsoft® Windows® XP, é necessário possuir o Windows Desktop Search instalado e em execução. O Windows Desktop Search está disponível para download gratuito no Centro de Download da Microsoft®. Caso utilize utilize uma ferramenta de indexação e pesquisa no computador de terceiros (por exemplo, o Google Desktop™) ou não possua o Windows Desktop Search instalado, o aplicativo terá recursos de pesquisa limitados e será possível pesquisar apenas por nome de arquivo.

Usar e gerenciar conteúdo

Para exibir uma versão maior de um arquivo ou editá-lo antes de incorporá-lo ao projeto, abra-o no CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT ou em seu aplicativo associado.

Para abrir um arquivo, clique com o botão direito do mouse em uma miniatura no painel de exibição e escolha a opção desejada.

Para obter mais informações sobre como abrir arquivos, consulte "Usar e gerenciar conteúdo" na Ajuda.

Também é possível inserir conteúdo no documento.

Para inserir um arquivo em um documento ativo, arraste um arquivo do painel de exibição para o documento ativo.

Para obter mais informações sobre como inserir conteúdo em documentos, consulte "Para inserir um arquivo em um documento ativo" na Ajuda.

É possível coletar conteúdo de diversas pastas na bandeja. Embora haja referência aos arquivos na bandeja, na realidade, eles permanecem em seu local original. É possível adicionar e remover conteúdo da bandeja. A bandeja é compartilhada entre o CorelDRAW, o Corel PHOTO-PAINT e o Corel CONNECT.

Para adicionar conteúdo à bandeja, selecione uma ou mais miniaturas na área de exibição e arraste-as para a bandeja.



Capítulo 19: Tipos de conteúdo

Capítulo 19: Tipos de conteúdo

A Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW® X5 contém uma vasta coleção de fontes, fontes de símbolo, cliparts, fotos, objetos de foto, padrões, mídias artísticas e pincéis.

Fontes

A Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5 oferece uma seleção abrangente de fontes, incluindo fontes de gravação e fontes OpenType® Premium. É possível visualizar as fontes instaladas no computador diretamente no CorelDRAW ou Corel® PHOTO-PAINT™, ou procurar e organizar todas as fontes disponíveis no Bitstream® Font Navigator®.

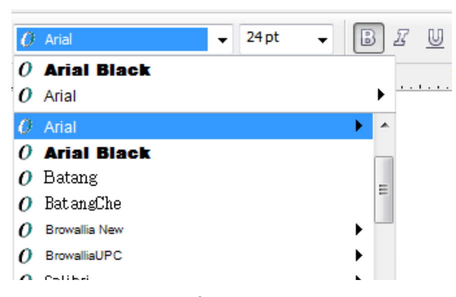
Identifique rapidamente a fonte na arte final de um cliente capturando uma amostra e enviando-a ao site WhatTheFont™. Para obter mais informações, consulte “WhatTheFont?!” na página 108.

Para visualizar as fontes disponíveis no CorelDRAW ou Corel PHOTO-PAINT, clique na ferramenta **Texto** na caixa de ferramentas e, em seguida, na caixa **Lista de fontes** na barra de propriedades. O nome da fonte é exibido na fonte em questão.

Para exibir apenas as fontes utilizadas no documento, clique na ferramenta **Texto** na caixa de ferramentas, clique com o botão direito do mouse na caixa **Lista de fontes** na barra de propriedades e ative a opção **Mostrar fontes do documento**.

Para iniciar o Bitstream Font Navigator, da barra de tarefas do Windows® clique em **Iniciar ▸ Todos os programas ▸ CorelDRAW Graphics Suite X5 ▸ Bitstream Font Navigator**. Para obter mais informações, consulte a Ajuda do Bitstream Font Navigator.

Ao abrir um documento no CorelDRAW que contenha fontes inexistentes no computador, a caixa de diálogo **Substituição de fontes inexistentes** é exibida. Utilize a fonte PANOSE correspondente sugerida ou escolha outra.



Visualizar fontes no aplicativo

Amostras de fontes

URW Baskerville™ WGL4 BT

Lorem ipsum

Bauer Bodoni™ BT

Lorem ipsum

ClassGarmnd BT

Lorem ipsum

Serifa® BT

Lorem ipsum

Helvetica™

Lorem ipsum

Futura MD BT

Lorem ipsum

Frutiger™ 55 Roman

Lorem ipsum

FuturaBlack WGL4 BT

Lorem ipsum

G4L A03 Nimbus Roman

Lorem ipsum

Nuptial BT

Lorem ipsum

G1L SC02 Script American

Lorem ipsum

Pica10 BT

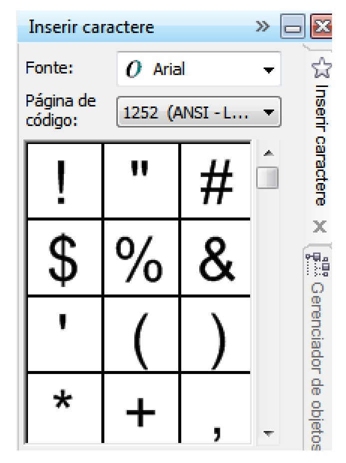
Lorem ipsum

Fontes de símbolos

Fontes de símbolos contêm caracteres especiais que podem ser inseridos em um documento como objetos gráficos ou de texto. O CorelDRAW inclui diversos símbolos, incluindo caracteres internacionais, símbolos matemáticos, símbolos monetários, ornamentos caligráficos, formas, estrelas, setas e outros símbolos organizados por tema.

Para inserir um símbolo como um objeto gráfico, clique em **Texto ▸ Inserir símbolo de caractere**. Na janela de encaixe **Inserir caractere**, escolha uma fonte na caixa de listagem **Fonte**, escolha um símbolo e clique no botão **Inserir**. Após inserir o símbolo no documento, é possível redimensioná-lo, girá-lo ou remodelá-lo como qualquer outro objeto gráfico.

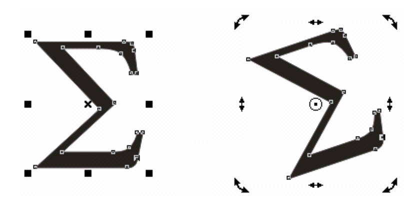
Para inserir um símbolo como um objeto de texto, clique na ferramenta **Texto** e, em seguida, onde deseja inseri-lo. Clique em **Texto ▸ Inserir símbolo de caractere**. Na janela de encaixe **Inserir caractere**, escolha uma fonte na caixa de listagem **Fonte**, escolha um símbolo e clique no botão **Inserir**. O símbolo corresponde ao tamanho da fonte do texto e pode ser editado como um caractere de texto.



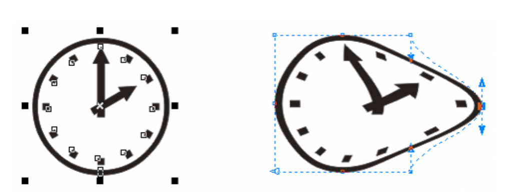
*Janela de encaixe **Inserir caractere***



Redimensionar um símbolo



Girar um símbolo



*Distorcer um símbolo usando a ferramenta **Envelope***



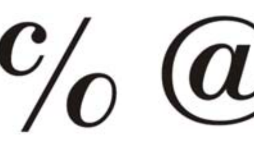
Inserir um símbolo como um objeto de texto

Amostras de fontes de símbolos

Math with Greek



Commercial PI




Currency PI BT



Setas





Prêmios





Balões





Chinês Genérico I



Japonês Genérico I





Coreano Genérico I



Musical



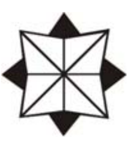


Formas II





Estrelas II


Clipart

O DVD da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5 contém milhares de imagens de clipart organizadas em várias categorias, como moda, ornamentos e modelos de veículos. Esses gráficos vetoriais de alta qualidade no formato CorelDRAW podem ser facilmente pesquisados e adaptados para uso em suas criações.

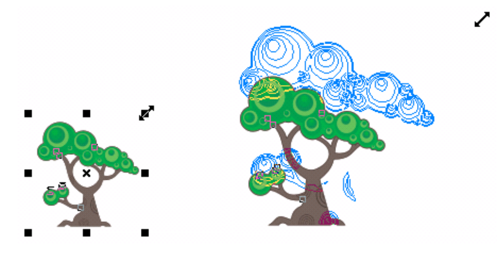
É possível pesquisar ou procurar nas várias categorias de clipart utilizando o Corel CONNECT. Para obter mais informações, consulte "Localizar e gerenciar conteúdo" na página 240.

Ao contrário de fotos, imagens de clipart são gráficos vetoriais. Isso significa que é possível transformar e redimensionar livremente imagens de clipart no CorelDRAW sem perda de qualidade da imagem.

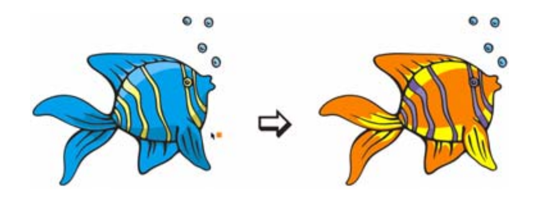
Para redimensionar uma imagem de clipart, selecione a imagem e arraste uma alça de seleção.

Para alterar as cores de uma imagem de clipart, selecione a imagem e arraste uma amostra de cor da paleta de cores até a parte da imagem que deseja modificar.

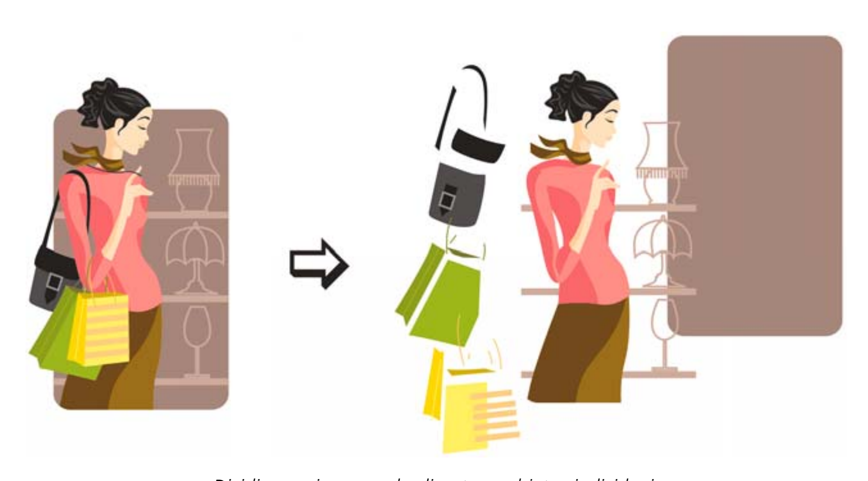
Para dividir uma imagem de clipart em objetos individuais editáveis, selecione a imagem e clique em **Organizar ▸ Desagrupar tudo**.



Redimensionar uma imagem de clipart arrastando uma alça de seleção



Alterar a cor de uma imagem de clipart



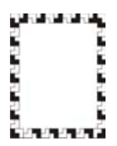
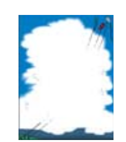
Dividir uma imagem de clipart em objetos individuais

Amostras de cliparts

Animais

Bordas

Prédios

Elementos de design

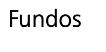
Moda

Alimentação

Fundos



Pinturas

Negócios

Designs

Chamas

Ornamentos

Fotos

O DVD da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5 inclui uma seleção de fotos de alta qualidade de diversos temas, como arquitetura, paisagens e viagens. As imagens de alta resolução podem ser facilmente pesquisadas e são adequadas para impressão.

É possível pesquisar ou procurar nas várias categorias de fotos utilizando o Corel CONNECT. Para obter mais informações, consulte “Localizar e gerenciar conteúdo” na página 240.

O Corel PHOTO-PAINT oferece ferramentas abrangentes de edição de fotos que permitem cortar e montar imagens, retocar fotos e ajustar cores e tons. Para obter mais informações, consulte “Editar imagens” na Ajuda.

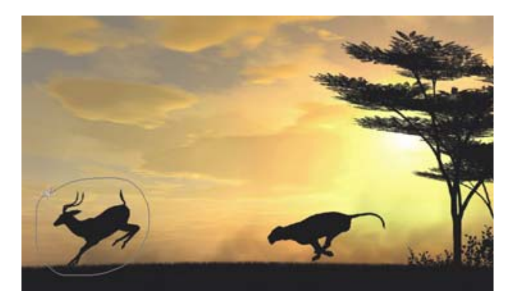
Para alterar a resolução de uma foto importada no CorelDRAW, selecione a foto e arraste a alça de seleção de um canto para redimensioná-la. Reduzir o tamanho da foto aumenta sua resolução. A resolução atual é exibida na barra de status.

Para alterar a resolução de uma foto no Corel PHOTO-PAINT, clique em **Imagem** ▸ **Reamostrar** e escolha as configurações desejadas na caixa de diálogo **Reamostrar**. Para obter mais informações, consulte “Alterar a resolução de imagens” na Ajuda.

É possível utilizar as ferramentas de máscara para recortar uma área da imagem no Corel PHOTO-PAINT. Para obter mais informações, consulte “Trabalhar com máscaras” na Ajuda.



Diversos ajustes podem ser feitos nas cores e nos tons de uma foto.



*Selecione uma área da imagem com a ferramenta de máscara **Mão livre**.*



A área selecionada da imagem é recortada da foto e o efeito de enevoamento é aplicado às bordas.

Amostras de fotos

Abstrato





Animais





Arquitetura





Fundos




Alimentos e bebidas





Paisagens





Natural





Objetos





Tecnologia





Texturas





Viagens





Vida submarina

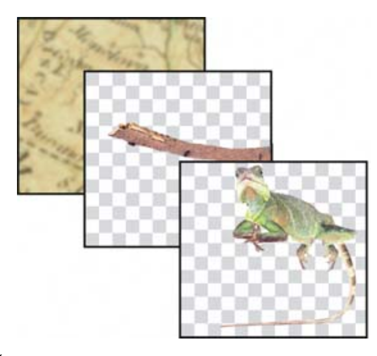




Objetos de fotos

Objetos de fotos são imagens de bitmap sem um fundo. Eles também são chamados de objetos flutuantes ou imagens cortadas. Ao contrário das fotos, os objetos de fotos podem ter várias formas e é possível colocá-los sobre outra imagem sem cobrir a imagem subjacente. É possível selecionar, mover e editar objetos de fotos como qualquer outro objeto. Para obter mais informações, consulte "Trabalhar com objetos" na Ajuda.

É possível pesquisar ou procurar nas várias categorias de objetos de fotos utilizando o Corel CONNECT. Para obter mais informações, consulte "Localizar e gerenciar conteúdo" na página 240.



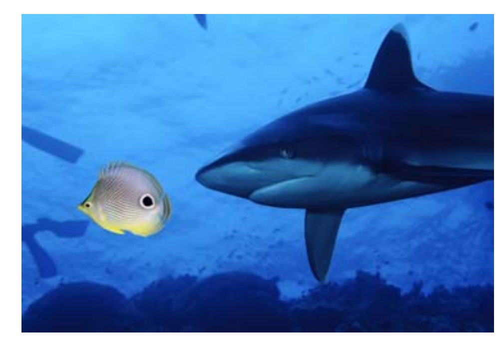
É possível empilhar objetos uns sobre os outros.



Esta imagem consiste em um fundo e dois objetos.

Para ajustar o objeto de foto à imagem global, redimensione-o ou altere sua cor.

É possível criar seus próprios objetos de foto no Corel PHOTO-PAINT. Para obter mais informações, consulte "Criar objetos" na Ajuda.



O objeto de foto se destaca do restante da imagem.



O objeto foi redimensionado e sua cor alterada para criar uma aparência uniforme para a imagem.

Amostras de objetos de fotos

Reino animal





Arquitetura






Negócios





Educação





Alimentação





Objetos domésticos





Indústria





Diversos






Plantas





Esportes





Brinquedos





Transporte





Padrões

A Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X5 fornece preenchimentos de padrão predefinidos que podem ser aplicados a objetos. No CorelDRAW, é possível preencher objetos com preenchimentos de padrão de duas cores, totalmente coloridos ou de bitmap. Para obter mais informações, consulte "Aplicar preenchimentos de padrão" na Ajuda. No Corel PHOTO-PAINT, objetos podem ser preenchidos com preenchimentos de padrão de bitmap. Para obter mais informações, consulte "Aplicar preenchimentos de bitmap" na Ajuda.

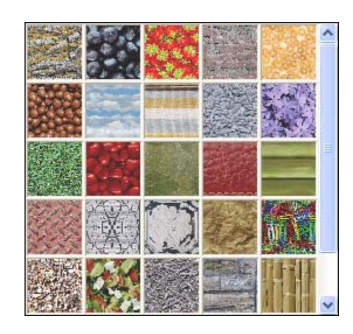
É possível aplicar transparências usando os mesmos preenchimentos de padrão aplicados a objetos. Ao aplicar uma transparência de padrão a um objeto, os objetos subjacentes tornam-se parcialmente visíveis.

Para aplicar um preenchimento de padrão a um objeto no CorelDRAW, selecione o objeto e clique no botão **Preenchimento de padrão** na caixa de ferramentas. Na caixa de diálogo **Preenchimento de padrão**, selecione **2 cores**, **Totalmente colorido** ou **Bitmap** e escolha um preenchimento de padrão do seletor de preenchimento.

Para aplicar um preenchimento de bitmap a um objeto no Corel PHOTO-PAINT, selecione o objeto e clique na ferramenta **Preenchimento** na caixa de ferramentas. Na barra de propriedades, clique no botão **Bitmap** e, em seguida, no botão **Editar preenchimento**. Na caixa de diálogo **Preenchimento de bitmap**, escolha um preenchimento de bitmap do seletor de preenchimento.

Para aplicar uma transparência de padrão a um objeto no CorelDRAW, selecione o objeto e clique na ferramenta **Transparência** na caixa de ferramentas. Na caixa de listagem **Tipo de transparência** na barra de propriedades, escolha **Padrão de duas cores**, **Padrão totalmente colorido** ou **Padrão de bitmap**. Escolha um padrão no **Seletor da primeira transparência** na barra de propriedades.

Para aplicar uma transparência de padrão a um objeto no Corel PHOTO-PAINT, selecione o objeto, clique na ferramenta **Transparência do objeto** na caixa de ferramentas e escolha **Bitmap** na caixa de listagem **Tipo de preenchimento** na barra de propriedades.



O seletor de preenchimento permite procurar preenchimentos predefinidos.

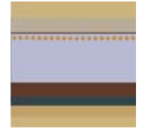
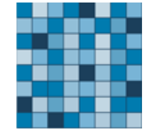
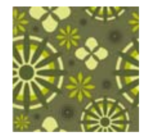


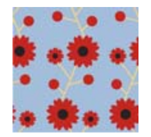
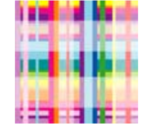
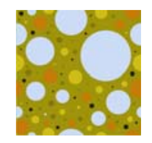
A transparência de padrão é aplicada ao objeto. O fundo branco subjacente está parcialmente visível através do preenchimento de padrão.

Amostras de padrões

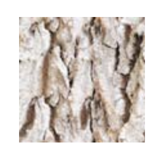
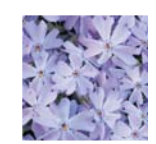
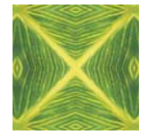
Padrões totalmente coloridos

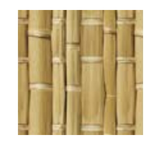
     

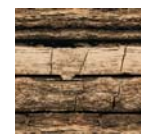
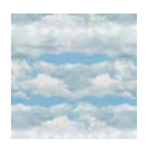
     

Padrões de bitmap

Mídia artística

O CorelDRAW permite aplicar diversas pinceladas predefinidas utilizando os diferentes modos da ferramenta **Mídia artística**. Por exemplo, o modo **Pincel** permite desenhar pinceladas e o modo **Espalhador** permite espalhar imagens ao longo de uma curva. Também é possível criar pinceladas personalizadas a partir de objetos.



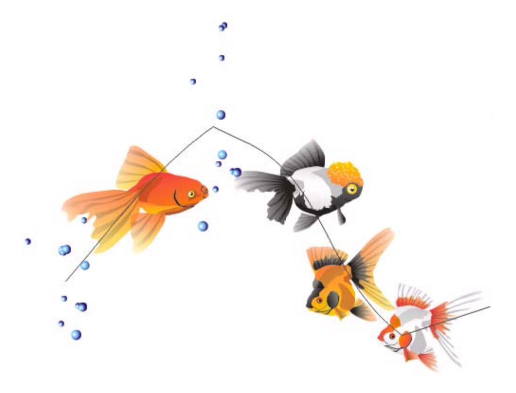
Diferentes pinceladas foram usadas para criar esta imagem.

Para procurar os pincéis predefinidos disponíveis, clique na ferramenta **Mídia artística** na caixa de ferramentas e, em seguida, no botão **Pincel** na barra de propriedades. Escolha uma categoria de pincel na caixa de listagem **Categoria** e procure as pinceladas na caixa de listagem **Pinceladas**.

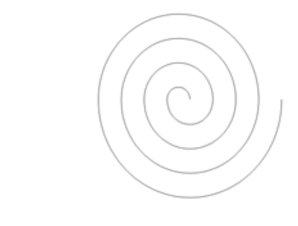
Para ajustar a largura da pincelada, digite um valor na caixa **Largura da pincelada** na barra de propriedades.

Para espalhar imagens em uma curva, clique na ferramenta **Mídia artística** na caixa de ferramentas e, em seguida, no botão **Espalhador** na barra de propriedades. Escolha uma categoria na caixa de listagem **Categoria**, selecione um padrão de espalhamento na caixa de listagem **Padrão de espalhamento** e arraste na janela de desenho.

Para criar uma pincelada personalizada a partir de um objeto, clique na ferramenta **Mídia artística** na caixa de ferramentas e, em seguida, no botão **Pincel** na barra de propriedades. Clique no objeto e no botão **Salvar a pincelada de mídia artística** na barra de propriedades. Digite um nome para a pincelada personalizada e clique em **Salvar**. A nova pincelada é exibida na categoria de pincel **Personalizado**.



Imagens espalhadas em uma curva

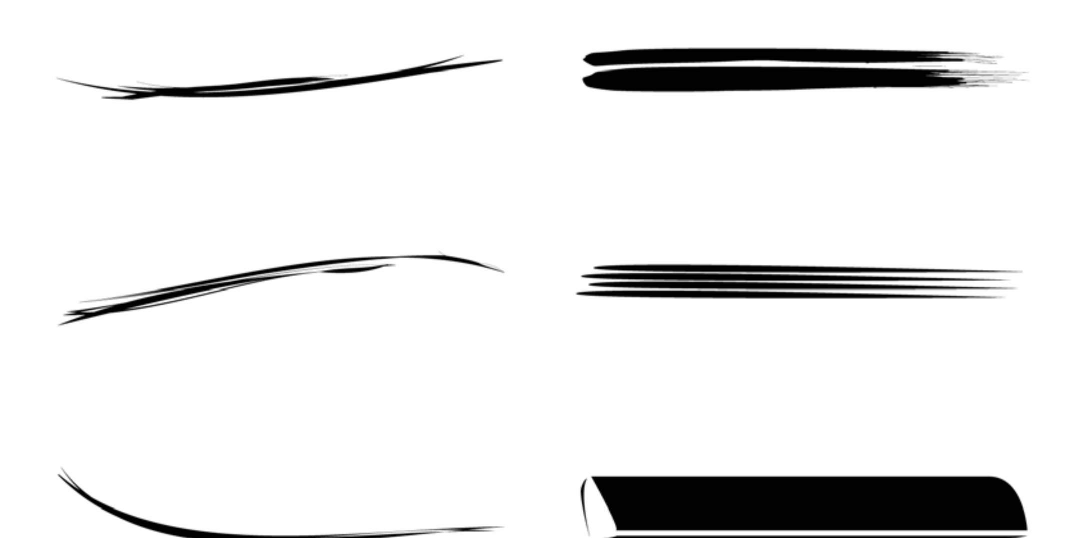




Usa-se uma forma básica para criar uma pincelada personalizada.

Amostras de mídias artísticas

Pincéis predefinidos



Espalhadores predefinidos





Pincéis

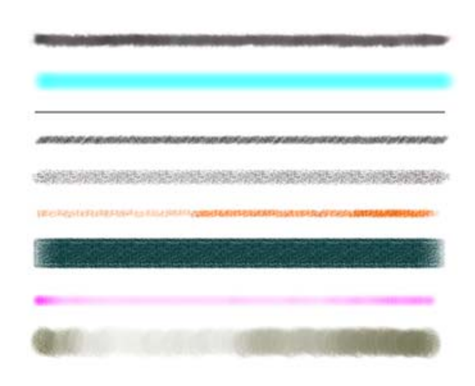
O Corel PHOTO-PAINT permite aplicar diversas pinceladas predefinidas usando a ferramenta **Pintura**. É possível pintar com pincéis artísticos, aerógrafos, canetas, lápis, crayons, carvão, pastéis, aquarela e outros pincéis. Para obter mais informações, consulte "Aplicar pinceladas" na Ajuda.

Também é possível personalizar as propriedades de pontas e os atributos de suas pinceladas usando a janela de encaixe **Configurações de pincel**. Para obter mais informações, consulte "Criar pincéis personalizados" na Ajuda.

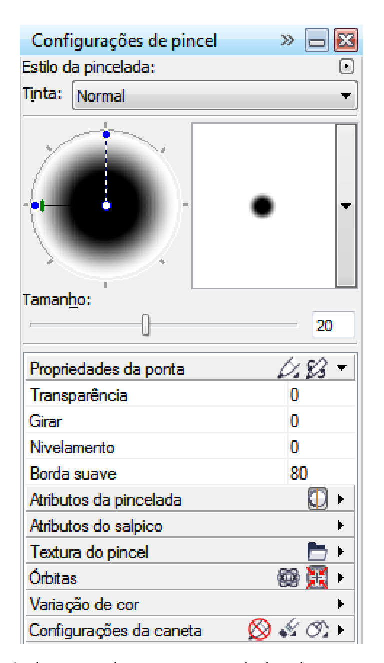
Para procurar os pincéis predefinidos, clique na ferramenta **Pintura** na caixa de ferramentas, escolha uma categoria de pincel no seletor **Categoria de pincel** na barra de propriedade e procure os pincéis na caixa de listagem **Tipo de pincel**.

Para alterar a forma, o tamanho ou a transparência do pincel, utilize os controles na barra de propriedades.

Para abrir a janela de encaixe **Configurações de pincel**, clique em **Janela ▸ Janelas de encaixe ▸ Configurações de pincel**.



O Corel PHOTO-PAINT oferece diversos pincéis, incluindo lápis, crayons, carvão, pastéis e aquarela.



*É possível personalizar as propriedades de pontas e outros atributos do pincel na janela de encaixe **Configurações de pincel**.*

Amostras de pincéis

Meteoro



Cinzas



Cabelo de anjo



Esfregão



Pincel do tipo leque molhado



Lixa



Cauda de raposa



Pena de espanador



Fita de fumaça



Linhas

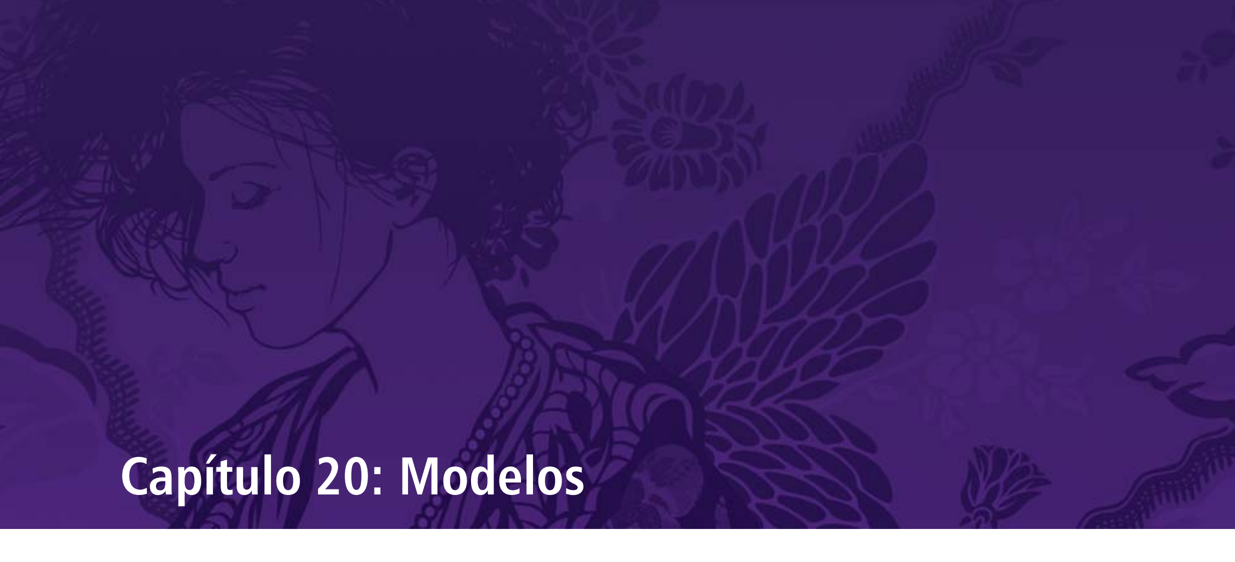


Ondas



Centopeia





Capítulo 20: Modelos

Capítulo 20: Modelos

Um modelo é uma coleção de estilos e configurações de layout de página que controlam o layout e a aparência de um documento.

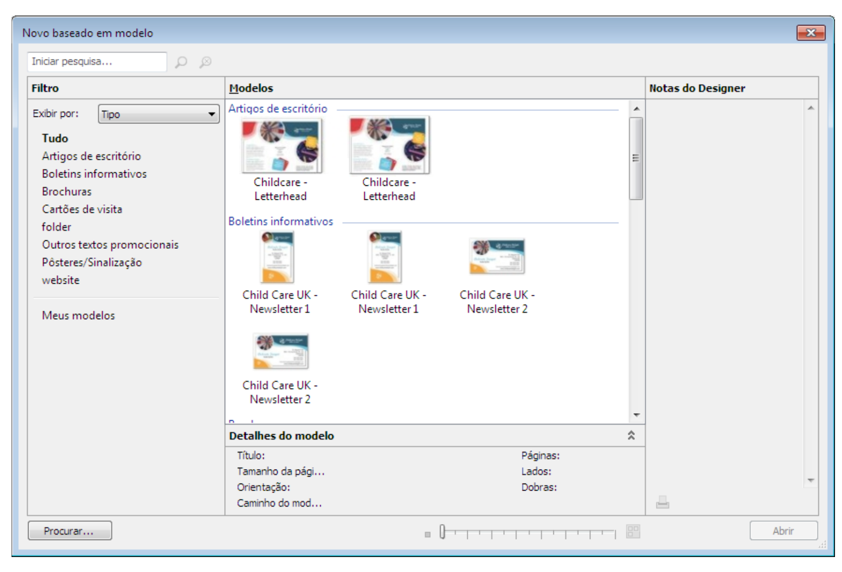
É possível escolher entre uma ampla variedade de modelos predefinidos disponíveis no CorelDRAW®, modificar documentos com base em modelos predefinidos ou criar os seus próprios modelos.

Usar modelos predefinidos

O CorelDRAW é fornecido com dezenas de modelos predefinidos organizados em categorias, como brochuras, cartões de visita e boletins informativos.

O CorelDRAW oferece uma maneira fácil de localizar modelos no computador. É possível navegar pelos modelos disponíveis ou pesquisar por nome, categoria, notas do designer ou outras informações de referência associadas a um modelo. Para obter mais informações, consulte “Trabalhar com modelos” na Ajuda.

Para criar um documento a partir de um modelo predefinido, clique em **Arquivo ▸ Novo baseado em modelo**. Na caixa e diálogo **Novo baseado em modelo**, procure ou pesquise os modelos disponíveis em seu computador.



É possível procurar ou pesquisar os modelos predefinidos.

Os modelos predefinidos representam diversas indústrias, produtos e estilos de design.



As categorias de modelos incluem camisetas, descanso para copos, cardápios e sacolas para presentes.

Modificar documentos baseados em modelos

É possível criar um documento com base em um modelo predefinido e, em seguida, modificá-lo sem afetar o modelo original.

Ao fazer alterações em imagens gráficas, texto e layout, você pode criar um novo design para atender às suas necessidades. O texto e as imagens gráficas consistem em objetos individuais ou grupos de objetos, que aparecem na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**.

É possível selecionar, mover, editar ou excluir qualquer objeto no documento. Para obter mais informações, consulte "Selecionar, dimensionar e transformar objetos" na página 37 e "Colorir e aplicar estilos aos objetos" na página 38.

Além disso, você pode editar facilmente o texto existente ou substituí-lo por seu próprio texto.



Para editar um parágrafo, use a ferramenta **Texto**. Após selecionar o texto, digite o novo texto ou altere a fonte, o tamanho, a cor e outras propriedades do texto existente.

Também é possível alterar o layout da página do documento, adicionar um fundo ou inserir páginas adicionais. Para obter mais informações, consulte "Trabalhar com páginas" na página 44.

Nos exemplos a seguir, os documentos criados a partir de modelos predefinidos são modificados para criar dois designs exclusivos de brochura.

As imagens gráficas e o texto em um modelo podem ser editados como objetos individuais.



Personalizar uma brochura a partir de um modelo predefinido

Exemplo 1

As seguintes alterações são feitas no documento para criar a nova brochura:

1 — As fotos são substituídas para refletir o novo tema.

2 — A cor tema do fundo é alterada para azul escuro, vermelho e azul claro e uma nova forma vetorial azul escura é adicionada ao canto superior direito.

3 — A forma quadrada à direita é movida e sua cor é alterada de laranja para preto.

4 — O logotipo no canto superior direito é alterado.

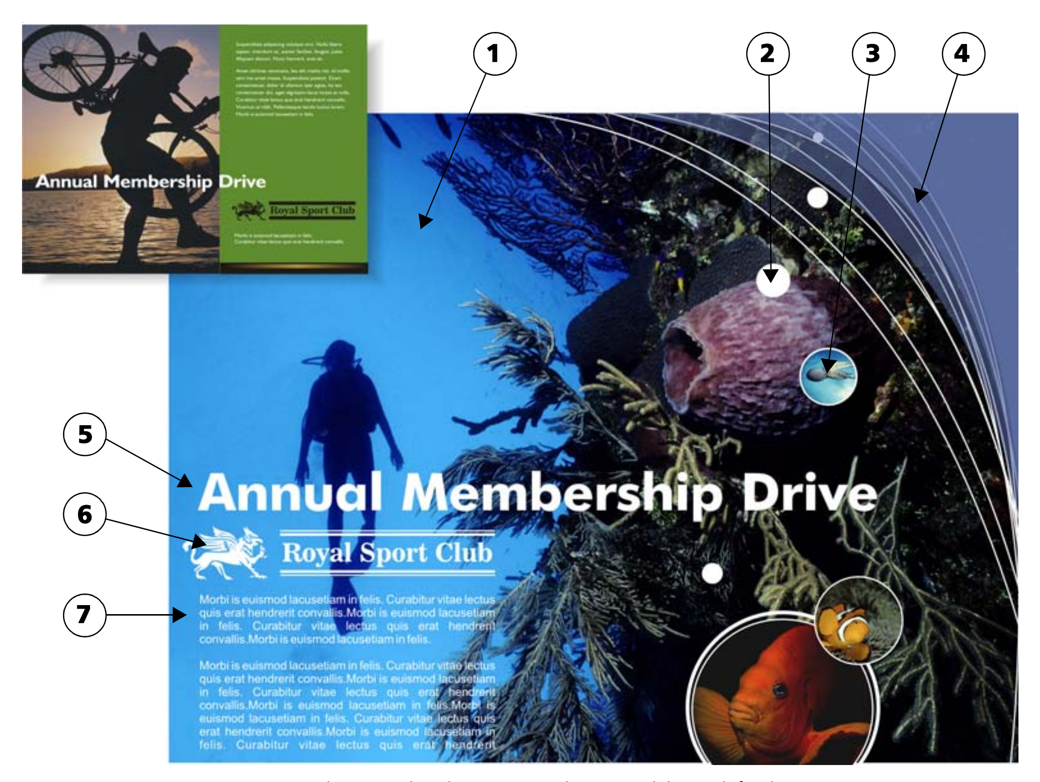
5 — O título principal é atualizado e a fonte é alterada para Swiss™ 911 XCM BT.

6 — A forma quadrada azul na parte inferior central é movida para o canto superior esquerdo e a cor é alterada de azul claro para azul escuro. A forma quadrada vermelha da brochura original é excluída.

7 — Os títulos secundários são atualizados e a cor da fonte é alterada de azul claro para vermelho.

8 — O texto do endereço é alinhado à esquerda.

9 — É adicionado um elemento de moldura de foto.



Personalizar uma brochura a partir de um modelo predefinido

Exemplo 2

As seguintes alterações são feitas no documento para criar a nova brochura:

1 — A foto é substituída.

2 — São criadas bolhas brancas para refletir o tema da brochura e tornar a composição geral mais elegante.

3 — Fotos adicionais são importadas e objetos PowerClip™ são criados para ajustar as fotos às bolhas vetoriais brancas.

4 — A tela de fundo verde (retângulo) é removida. São adicionadas formas roxas com curvas brancas sutis ao canto superior direito para criar equilíbrio no design.

5 — O título principal é ampliado para ocupar aproximadamente 80% da largura da página, o que facilita a leitura do texto de longe.

6 — A cor do logotipo é substituída por branco e as linhas horizontais duplas são reduzidas à largura da pincelada.

7 — O corpo do texto é reposicionado sob o logotipo e o alinhamento é totalmente justificado, de forma que o texto flua suavemente.

Criar modelos

Para reutilizar os elementos do design em um documento, é possível salvá-lo como um modelo.

Ao salvar um modelo, o CorelDRAW permite adicionar informações de referência, como paginação, categoria, setor e outras notas. Essas informações de referência facilitam a

organização e a pesquisa posteriores de modelos.

Para salvar um documento como um modelo, clique em **Arquivo** ▸ **Salvar como modelo**. Digite um nome na caixa de listagem **Nome do arquivo** e localize a pasta em que deseja salvar o modelo. Clique em **Salvar**. Na caixa de diálogo **Propriedades do modelo**, adicione todas as informações de referência que desejar.



Parte Sete

Galeria

Imagem criada por 蔣豐兆 (Fong-Chow Chiang)



坚李（Li Jian)


Junior Souza




Svetlana Makarova


Wino S Kadir



济洪 陈 (John Chen)



Julio Nestor Cardozo

Juarez Jr. da Silva



Informação Nutricional - Porção de 120g

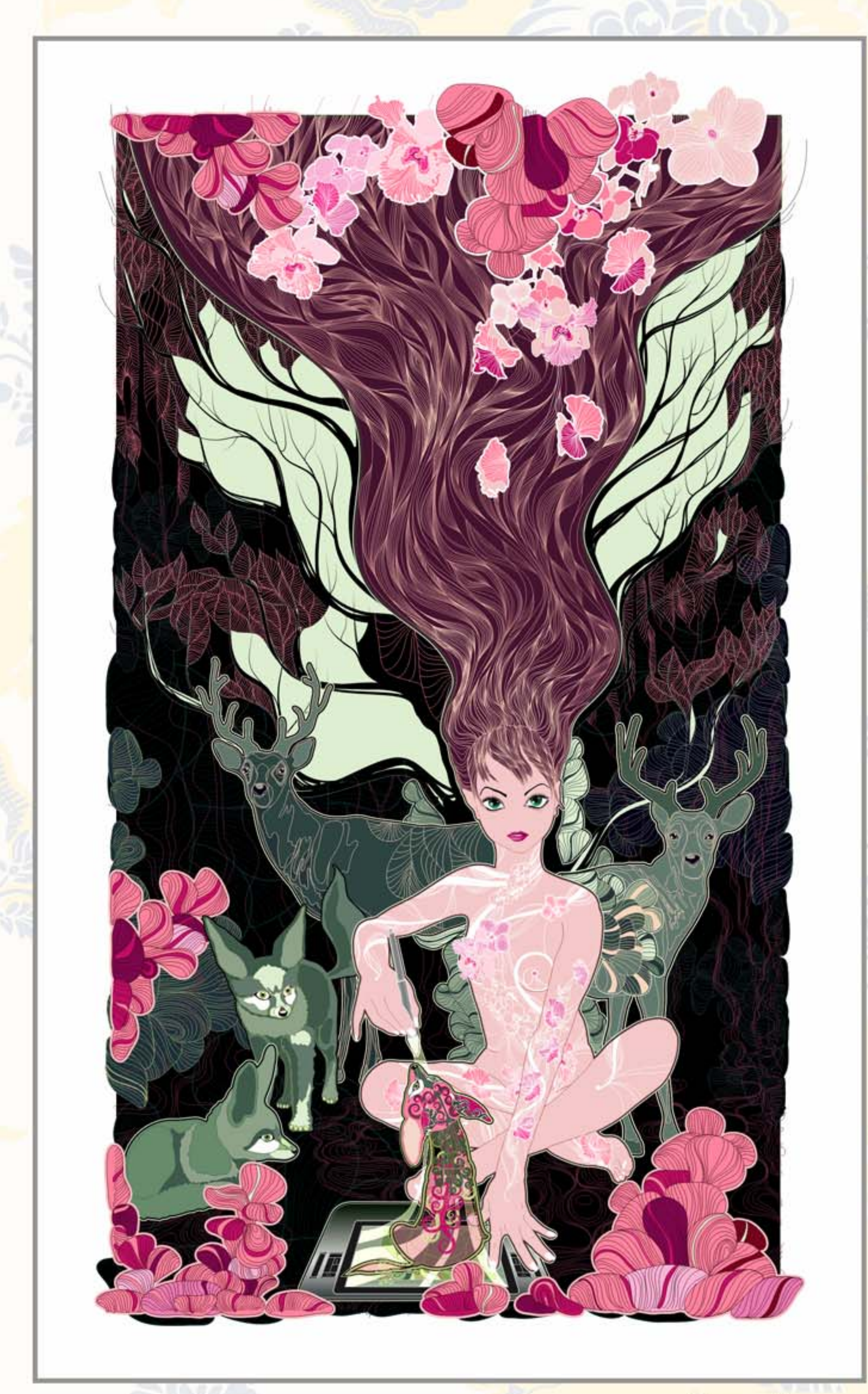
Quantidade/Porção		%VD(*)
Valor Enegético	130kcal=546kJ	7
Carboidratos	21g	7
Proteínas	3,5g	7
Gorduras Totais	3,6g	7
Gorduras Saturadas	2,2g	10
Gorduras Trans	não contém	-
Fibra Alimentar	0g	0
Sódio	41mg	2
Cálcio	100mg	10

** Valores Diários de referência com base em uma dieta de 2000 kcal, para adultos.*



Da Montanha
100% LEITE de CABRA
Descubra o sabor do puro leite de cabra...
Da Montanha
Indústria Brasileira
Produzido por Caminhos de Pedra Agroindústria Ltda.
Fábrica de Laticínios - Linha Palmeiro, s/nº - Distrito de São Pedro
Bento Gonçalves - RS - CNPJ: 03.078.770/0001-45
Registro no Ministério da Agricultura SIF/DIPOA sob nº 0052/1368
Para Sepé Tiaraju Comercial de Carnes Ltda. - Rua Fioravante Pozza 198
Bento Gonçalves - RS - CNPJ: 07183698000177
SAC: (54) 3452-3124 - www.cabanhasepetiaraju.com.br
7896012211373


Alexander Poslykhalin



(Tatiana Nikolaeva)

Татьяна Николаева



Humberto Ramírez Sandoval



Raphael Fabricio da Cruz



Edno Pereira



Tran Dinh Giang



Jacob Mesick













HI GIRLS !
WERE OPENING
2nd MAILO BOUTIQUE!
STARTS FROM THE
1st OF JULY 08 &
GET SOFT OPENING
DISCOUNT :-)

CHECK OUT THE
ADDRESS







mailo boutique property



Shopkeeper

No. Nota

kode barang	disc.	harga/item	jumlah
	♥		
	♥		
	♥		

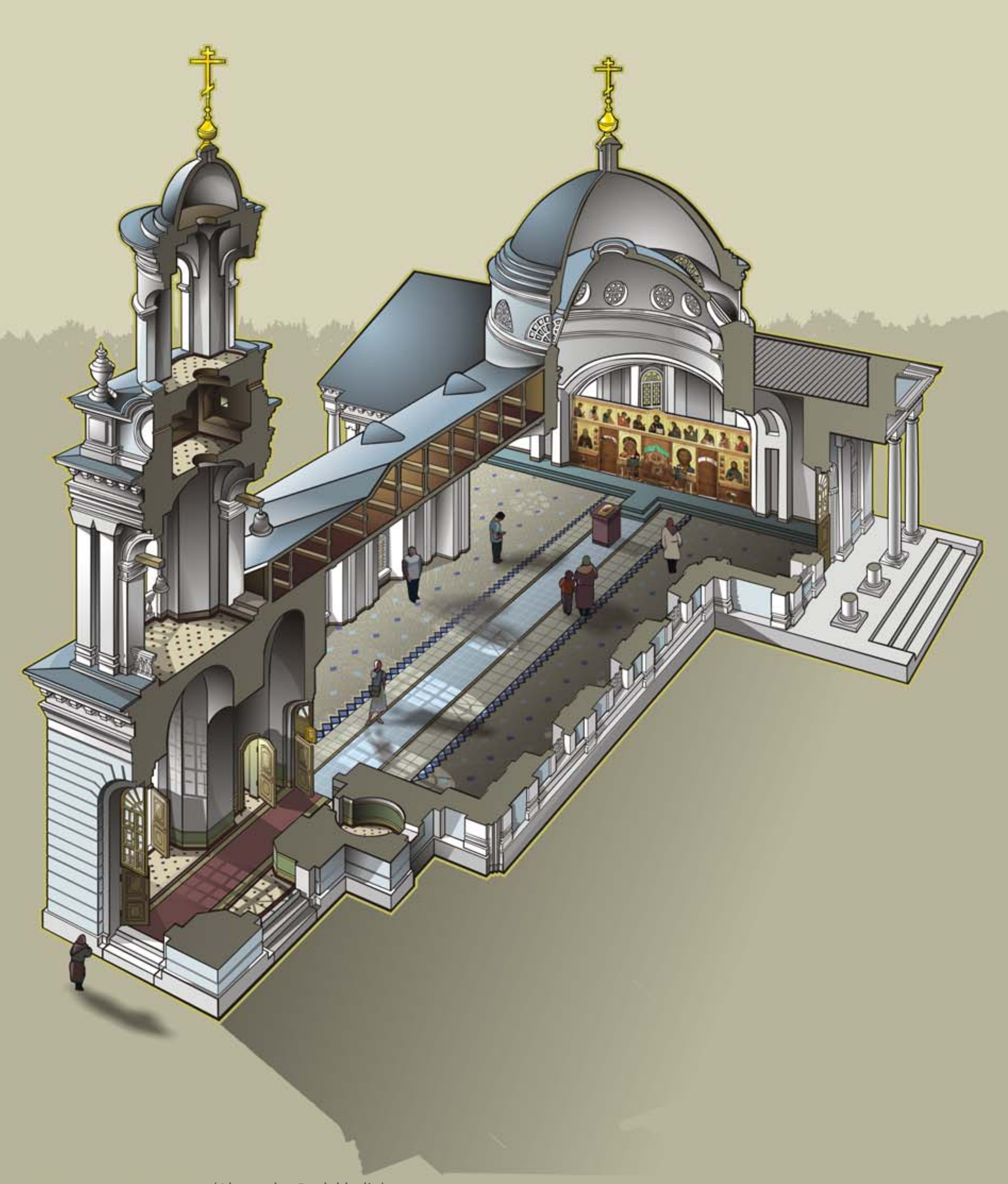
tanda terima

PERHATIAN :
Barang yang sudah dibeli
tidak dapat ditukar / dikembalikan.





Mailo Boutique



Александр Послыхалин (Alexander Poslykhalin)



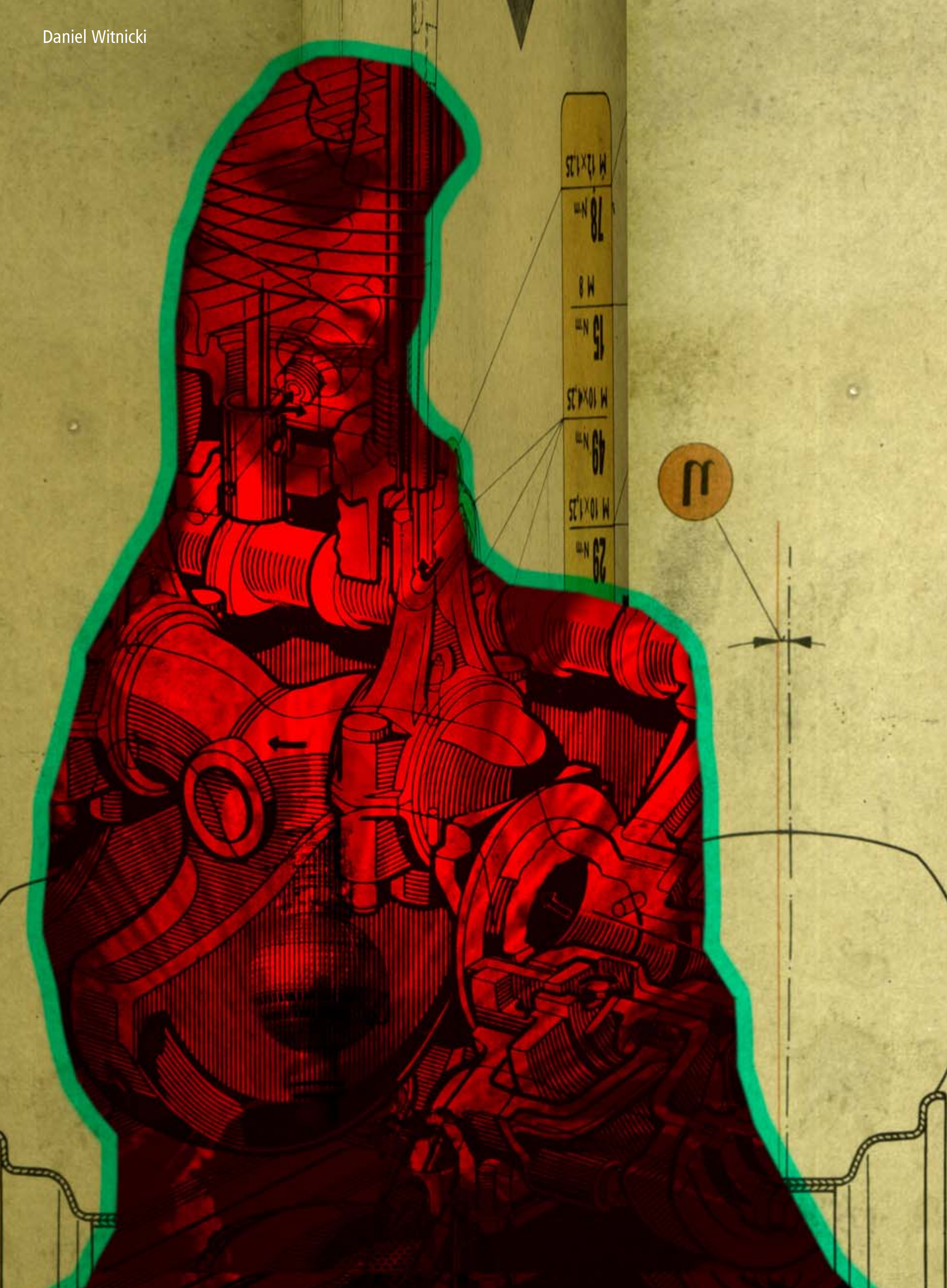
Igor Tkac

Janusz Novak



Константин Гладков (Konstantin Gladkov)


FAMOUS
198 SECONDS
OUTDOOR
FAMOUS
WRITING
COLL LINES
CIRCUIT OF ROAD
CLOTHES
ROAD OF WEST
NEXT
ROYAL
STRIPTEASE
REAL ENJOY FACE
PLEASE DON'T STOP NOW
NOW TOP THE SCREEN
END
79
Marco Antonio Ortiz Montalvo



Daniel Witnicki



(Alexander Korotkiy)
Александр Короткий

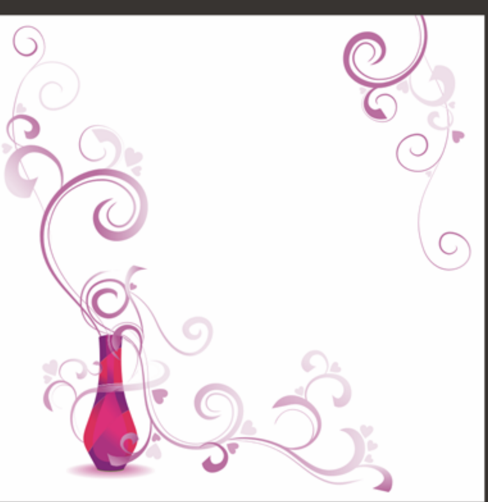


Jim Grande
FLAVORS!
the Buffet
pot'n
Rio
Victor Hugo Segoviano



Paweł Pych







Юлия Черкинская (Yuliya Cherkinskaya)

Martin Hein



Ksenia Romanova



Maurice Beumers



Índice

A

D

E

F

G

Q

R

S

T

U

V

W

Z